ATARI magazin

5 Sept./Okt. '97
7. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer





Kasparov Deep Blue

* NEU * NEU *
SYZYGY 5/97

Bericht: **Microsoft kauft Apple-Aktien**

Games Guide
Der leise Tod

Games für den Atari
Fire Stone
Starball
Vicky

Serie
Adventure Corner

Tips & Tricks
Knobeleien 13
Mit dem Atari ins Internet

Workshop**: Programmiersprachen und Leitfaden**

Die tollsten Grafikadventures und Strategiespiele

MYSTIX Teil 2 "Das Strandhaus"

Für alle Abenteuerfreaks gibt es eine hervorragende Fortsetung von Mystix - World of Horror, das sich auf der Player's Dream Diskette 2 befindet. Auf einer beidseitig bespielten Diskette finden Sie noch mehr Abenteuer. Finden Sie den Schatz Ihres reichen Onkels Reginald. Aber Sie sind nicht alleine im Strandhaus Ihres Onkels, die ganze Verwandschaft ist bereits da, und die ist nicht gerade gewillt den Schatz zu teilen. Die grafische Aufmachung und die gute Bedienung machen dieses Adventure zu einem tollen Erlebniss.



Best.-Nr. AT 218 DM 9,90

Der Graf von Bärenstein

Das Strategiespiel mit ausgezeichneter Grafik und toller Musik. Erobern Sie Ihr Land wieder zurück, indem Sie mit viel Geschick und Planung die Armeen Ihres Feindes Knatzbert besiegen. Auch die Auswahl der richtigen Ehefrau kann sich positiv auf Ihr Vorhaben auswirken. Ein komplexes Strategiespiel mit viel Pfiff.

Trotz heldenhaften Kampfes unterlag
Ihre Armee und es gab folgende
Verluste :

Best.-Nr. AT 167 DM 14,90

KAISER 2

Eines der besten Wirtschaftssimulationsspiele auf dem Atari jetzt wieder im Angebot von Power per Post. Dieses Spiel besticht durch seine hochauflösende Grafik, dem fesselnden Spielprinzip, das auch noch nach Monaten Spaß macht. Das Spiel ist für 1-4 Spieler ausgelegt. Die Spielidee ist vom Verwalter bis zum Kaiser hin die Adelskarriereleiter hinaufzuklettern. Treiben Sie Handel mit den verschiedensten Produkten. Erheben Sie Steuern, aber sorgen Sie auch dafür, daß es der Bevölkerung nicht schlecht geht. Bauen Sie sich auch einen eigenen Geheimdienst auf. Dieses Spiel ist so umfangreich und spannend wie es schon lange keines mehr war. Geliefert wird Kaiser 2 auf einer beidseitig bespielten Diskette und einer dt. Anleitung. Für alle Atari XL/XE mit mindestens 128 KB.

Best.-Nr. AT 140 DM 19,90

TAAM

TAAM ist ein Grafikadventure, welches von Futurevision (Mystix 1 & 2) programmiert wurde. So läßt bereits die Art des Spielens wieder alte Erinnerungen an Mystix 2 aufkommen.

Das Spiel macht Spaß, das Genre Adventure erfährt neue Proportionen auf dem XL/XE. Alles durch Joystick gesteuert, muß man nicht mehr lange nach Worten suchen, die man glaubt, daß sie der Parser versteht, es wird ja alles angezeigt. Vor allem ist das ganze Adventure sehr stimmungsvoll gehalten und läßt das richtige Feeling aufkommen.

Lassen Sie sich auf 2 vollen Diskettenseiten in vergangene Zeiten zurückversetzen, und genießen Sie dort die Abenteuer alter Mythen.

Best.-Nr. AT 219 DM 16,90

ADALMAR

Das Mittelalter, ein Zeitabschnitt in dessen Blütejahren es für einen Mann von gehobenem Range nichts wichtigeres gab als Ruhm und Ehre zu erlangen. Versetzen Sie sich nun in diese Zeit, genau gesagt in das 12. Jahrhundert. Überall dichte Wälder, hier und da ein kleines Dörfchen oder sogar schon mal ein winziges Städtchen.

Features des Programmes:

Komplexes Strategiespiel, verschiedene Actionsequenzen, viel Musik, Digisounds, stimmungsvolle Grafiken & Animationen, benutzerfreundliche Windowtechnik, Steuerung komplett per Joystick, Ramdisk-Unterstützung, abspeicherbarer Spielstand. So nun fackeln Sie nicht mehr lange, kaufen Sie sich das Spiel ADALMAR, und stürzen Sie sich in die Tiefen des Mittelalters, um Ritter zu werden.



Best.-Nr. AT 317 DM 16,90

Lieber Atari-Freund,

mit einer kleinen Verspätung von wenigen Tagen erhalten Sie heute die aktuelle Ausgabe. Bei der andauernden Hitze der letzten Wochen ist die Arbeitsgeschwindigkeit bei uns immer geringer geworden.

Außerdem befinden wir uns seit Ende letzten Jahres im Dauerstreß, da wir seitdem alle zwei Monate auch eine Schachzeitschrift herausbringen. Falls sich unter Euch Schachfreunde befinden sollten, fordert einfach einmal ein Probeheft an.

Ansonsten haben wir trotz Sommer wieder eine interessante Ausgabe mit vielen Informationen zusammengestellt. Auch eine neue Rubrik wurde mit der Adventure Corner von Michael Berg ins Leben gerufen. Stefan Lausberg dagegen, mußte seinen 3. Teil über das Sio2PC-Interface auf die nächste Ausgabe verschieben, da dieses leider in die Brüche gegangen ist.

Ich hoffe, daß auch Eure Mitarbeit mit den geringer werdenden Temperaturen wieder ansteigt. Das ATARI magazin braucht unbedingt Eure aktive Teilnahme, damit es auch in Zukunft ein Forum für alle Atari-Freaks bleibt. Das beste Beispiel wie wenig sich in den letzten Wochen getan hat, ist die Teilnahme am Preisausschreiben. Es gab nur sechs Gewinner, da einfach nicht mehr Zusendungen gekommen sind.

Also, ran an den Rechner und Briefe an uns geschickt, auch wenn diese seit September wieder teuerer wurden. Nun wünsche ich Ihnen viel Vergnügen mit der neuesten Ausgabe und verbleibe

mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz

Werner Rätz

P.S.: Denkt daran! Auch einige Bestellungen wären mal wieder gut für unsere ATARI-Kasse!

INHALT

Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für das Preisausschreiben ist der 5. Oktober.

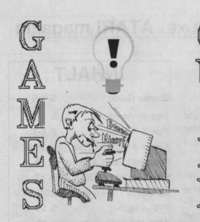
Beachten Sie bitte die Seiten

Geburtstagsblatt - Seite 17

Sonderposten - Seite 22

Sommerpaket - Seite 23

PD-MAG/Syzygy - Seite 40



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640
75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Hallo Spielefreaks!

Wie immer habe ich auch diesmal wieder ein paar Tips für Euch herausgesucht, die Euer Leben hoffentlich etwas Punktereicher machen!

Nun zu den Tips dieser Ausgabe:

Tobot

Wollt Ihr das Ende sehen? Kein Problem! Formatiert eine Disk, ladet das Spiel ganz normal, laßt einen Level laden, legt die formatierte Disk ein, drückt Q und wartet ein Weilchen!

HAWKQUEST

Ersten Level laden und Joystick nach hinten ziehen, die drei Bonusgegenstände abballern. Jetzt hat man 8 Helis und 5000 Punkte, wenn man einen Planeten anwählt!

Invasion

$5cea,b Lives

Spindizzy

Um die Zeit anzuhalten in der High-Score PAT eingeben!

SHIT

Codewörter zu SHIT von ANG-Software:

Level 10: BHURP

Level 20: ZOEFA

Level 30: HEURF

Lapis Philosophurum

Als erstes sollte man die Truhe oben auf dem Dachboden öffnen und mit "nehme Laute" die Laute nehmen! Mit dieser kann man im Gasthaus ein wenig Geld verdienen und damit die erste Ausrüstung finanzieren!

Rescue on Fractalus

Da auch die Jäger bei denen ihr die Piloten schon abgeholt habt immer wieder auf dem Radar erscheinen, solltet Ihr sie nachdem der Pilot in Sicherheit ist einfach in Stücke schießen!

Arkaneth II

Da dieses Rollenspiel recht schwer ist, solltet Ihr zuerst eine gute Waffe und ein paar Heiltränke besorgen, bevor Ihr Euch in all zu tiefes Getümmel stürzt!

Return of the Jedi

$89 Lives

Rainbow Walker

$3dd3 Lives

Red Max

$38ab Lives

Kaboom

$90 Lives

Jump

$801f Lives

Tja, und das war's dann auch schon wieder! Ciao bis zum nächsten mal!

Sascha Röber

Alternate Reality Kurztips

- Wer diseased (verseucht) ist, kann sich bei einem Brunnen auf Level 2 entseuchen lassen.

- Flame Demons bringen viele XPs und fördern damit ein schnelles aufsteigen in einen höheren Level.

- Versuchen Vollmitglied in der Kirchengilde zu werden, damit hat man gute Chancen gegen Untote usw.

- Um den Mirrored Shield beim Horse zu bekommen, muß man ein bestimmtes Kleidungsstück besitzen und DIESES AUCH TRAGEN ! Es dauert natürlich einige Zeit, bis man alle Sachen im Shoppe gekauft, getragen und dem Pferd gezeigt hat...

Tips zu ARCHON

Wie bekannt ist, besteht das Spielfeld bei ARCHON aus neun mal neun Feldern. Es gibt immer schwarze,

immer weiße und wechselnde Felder. Um zusätzliche Figuren zu bekommen, muß man folgendes machen:

Beispiel: Wenn Weiß beginnt, muß der weiße Zauberer ein immer weißes Feld erreicht haben, bevor die wechselnden Felder schwarz bzw. weiß werden. Wenn er dieses erreicht hat, kann er mittels der REVIVE Funktion eine Figur wiederbeleben, die er noch nicht verloren hat!

Um die Funktion anwählen zu können, muß aber schon eine Figur verloren sein, am besten opfert man dazu einen Knight oder Goblin. Wenn man im REVIVE Menü ist, geht man mit dem Cursor ganz nach unten auf die Liste, wo sich kein Icon befindet und klickt dort an.

Je nachdem auf welchem Feld man sich befindet, erhält man eine andere Figur. A1 ist die obere rechte Ecke.

Die Felder sind im einzelnen:

H4 - Djinni	D2 - Golem
G9 - Zauberer	I2 - Ritter
D7 - Golem	H2 - Djinni
D4 - Golem	B1 - Valküre
C3 Bogenschütze	A2 - nichts
B4 - Valküre	C6 - Bogenschütze
F4 - Einhorn	F7 - Einhorn
G3 - Ritter	G6 - Ritter
F2 - Einhorn	C9 - Zauberer !
B8 - Valküre	A9 - nichts
A7 - nichts	I7 - Ritter
H8 - Djinni	I9 - Ritter

Zu beachten ist, daß IMMER weiße Figuren entstehen, d.h. auch wenn schwarz diesen Trick anwendet, entstehen weiße Figuren, die auch nur der weiße Spieler kontrollieren kann !

Viel Spaß noch !

Frederik Holst

Der leise Tod

ist vielen Atarianern seit 10 Jahren bekannt und damit schon ein Oldie unter den Adventures. Darum muß man schon in recht alten Zeitschriften blättern, um etwas darüber zu finden.

Im ATARI-Magazin 8/88, Seite 90/91 wurde ich dann fündig. Dort gibt es ein paar Worte zum Spielverlauf und auch drei Karten. Wer meint, na dann ist ja alles gelaufen, hat aber weit gefehlt!

Ein kompletter Lösungsweg ist es auf keinen Fall. So wird mit keinem Wort der Kompaß erwähnt, den man unbedingt braucht, um sich nicht im Sumpf zu verirren. Diese Stelle des Adventures hat mich an den Rand der Verzweiflung gebracht. Aber wie auch immer, nicht verzagen!

Notfalls das Spiel einige Tage oder Wochen liegenlassen und auf die zündende Idee hoffen. Übrigens, wer das o.g. Mayazin nicht hat, ist trotzdem gut dran, denn bei PPP schlummert es noch im Keller und wartet darauf bestellt zu werden. Genug der Worte und ran ans Spiel.

* Büro 1 - Raum:

NIMM EINSchreiben, LESE EINSchreiben (47te merken), LEGE EINSchreiben, UNTERsuche TEPPich, NIMM SCHLuessel, UNTErsuche SCHReibtisch, NIMM GELD, NIMM PASS, Westen (nicht Süden!)

* Büro 2 - Raum:

KLETtere FENSter, STEIge RUNTer



* Ferrari:

OEFFne TUER, KLETtere AUTO, UNTErsuche HANDschuhfach, STARte MOTOr/AUTO, FAHRe FLUGhafen

* Flughafenhalle:

KAUFe TICKet, WECHsel GELD, Westen (nicht Osten!), GEBE PASS, GEBE TICKet GEHE ZOLL

* Taxi:

WINKe TAXI, FAHR 47TE

* Fahrrad:

UNTErsuche FAHRrad, NIMM ZEITung, LEGE TICKet, Osten

* Eingangshalle:

GEHE RAUF, Sueden, UNTErsuche SCHluessel, DREHe DIETrich, Westen

* Safe:

UNTErsuche SAFE, NIMM AKTE, LESE AKTE, LEGE AKTE, Norden, FRAGe LAURa, Osten, Osten

* Trapper:

GEBE ZEITung, NEHMe KOMPas, MIETe BOOT, UNTErsuche STEG, LEGE DIETrich, LEGE SCHLuessel, NIMM ZANGe, STEIge BOOT, Sueden, Osten, KLETtere ROHR, BENUtze ZANGe, WARTe AUGEnblick, RENN BARAcke

* Labor:

UNTErsuche TISCh, NIMM MESSer, UNTErsuche LABOr, GEHE LIEGe, SCHNeide FESSeln, GEHE REGAl

* Regal:

UNTErsuche REGAl, LEGE ZANGe, NIMM KANIster, GEHE LIEGe, GEHE Tisch, GIESse BENZin, Westen

* vor der Baracke:

ZUENde BENZin, KLETtere HUBSchrauber --) ENDE

Gute Unterhaltung wünscht Gerd Glaß.

Mit dem ATARI ins Internet

Diejenigen unter Euch, die in den letzten Ausgaben die Diskussion um den Stellenwert des XL in der heutigen Rechnerwelt verfolgt haben, sollten nun genauer weiterlesen:

Es ist nämlich möglich, auch mit dem XL ins Internet zu kommen! Zwar nicht ganz so schön, wie mit es mit Netscape und einer grafischen Bentuzeroberfläche möglich wäre, und leider auch nicht ganz so einfach, aber immerhin doch. Und wer mehr an den Informationen, die das Netz der Netze interessiert ist, denn an bunten Bildchen, der wird auch mit dem ATARI auf seine Kosten kommen.

Die Möglichkeit, die ich nun beschreiben werde, funktioniert leider nur mit Internet-Providern, die einen Telnet-Account bieten und dazu noch Platz auf deren Festplatte (sogenannter Webspace), der es erlaubt, ausführbare Programme abzulegen (sogenannter Shell-Account). Dies ist meistens leider nur bei Universitäten der Fall oder bei relativ teuren Providern, die mit solchen Angeboten eher auf professionelle Kunden abzielen.

Provider wie AOL, T-Online oder andere sind von diesem Weg leider ausgeschlossen. Nichtsdestotrotz gibt es noch für Compuserve-Mitglieder, eine Möglichkeit, auch mit dem XL ins Netz zu kommen, auf die ich am Ende eingehen werde.

Die Lösung des Problems besteht darin, daß man nicht ATARI-Programme benutzt, um WWW, FTP oder E-Mail zu benutzen, sondern man verwendet UNIX-Programme!

"UNIX-Programme auf dem XL?" werdet Ihr Euch fragen. Hier kommt der Shell-Account ins Spiel. Wir installieren auf dem UNIX-Rechner des Providers einfach die entsprechende Software, die jedoch nur auf Zeichenbasis beruht. Wenn wir uns dann mit dem XL mittels eines normalen Terminal-Programms (z.B. Bobterm) beim Provider einwählen und in der UNIX-Shell sind, können wir einfach die UNIX-Programme starten, die dann zwar auf dem UNIX-Rechner laufen, die Bildschirmausgabe jedoch zu uns übertragen wird. So sind praktisch alle Internet-Dienste auch auf dem XL verfügbar.

Hier nun die verschiedenen Programme für die einzelnen Dienste:

WWW

Hier gibt es einen recht guten textbasierten Browser namens Lynx. Dieses Programm ist nicht unbedingt schon auf dem Rechner des Providers installiert, deswegen muß man dies entweder selbst machen oder den Provider fragen, ob er es generell installieren kann.

Tippt einfach in der Shell "lynx" ein, dann seht Ihr, ob es schon vorhanden ist. Lynx beherrscht die gängigen HTML-Tags und versucht sie in der Textdarstellung adäquat darzustellen. Bilder werden nicht angezeigt, können aber heruntergeladen werden. Frames werden immer nur einzeln angezeigt, können aber gewechselt werden. Durch den Verzicht auf Bilder ist die Seitenübertragung deutlich schneller als bei grafikorientierten Browsern wie Netscape.

FTP

Die meisten Shell-Accounts haben schon einen FTP-Client installiert. Er wird einfach mit "ftp" gestartet, entweder folgt dann die FTP-Site, die man ansehen will, oder man gibt dann in der FTP-Kommandozeile ein "open dawill.ich-hin.com" ein. Programme empfängt man mit "get filename.ext", man sollte aber vorher mit "binary" den Empfangsmodus auf binär stellen.

E-MAIL

Für E-Mail gibt es Pine oder Elm, eins von beiden sollte mindestens auf einem Shell-Account installiert sein. Einfach mal mit "pine" oder "elm" ausprobieren. Pine ist meiner Ansicht nach zu bevorzugen, da es einfach zu bedienen ist und eine Menge Funktionen besitzt.

ARCHIE

Archie sollte ebenfalls auf jedem Shell-Account installiert sein. Mit "archie dassucheich" startet man den Suchdienst.

Zu beachten ist bei allen UNIX-Kommandos, daß dort sehr genau zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden wird. In den meisten Fällen werden Kommandos jedoch klein geschrieben.

Und nun noch ein Tip für Compuserve-User: Es gab von Compuserve ein Zugangs-Kit für den kleinen ATARI. Irgendwo in den Tiefen meiner ATARI-Kiste liegt dieses Kit noch herum. Da ich aber leider keinen Compuserve-Zugang besitze konnte ich nicht austesten, ob es heute noch funktioniert. Wer sich dafür interessiert, kann mir per E-Mail (qntal@zedat.fu-berlin.de) ja mal ein Angebot schicken, vielleicht krame ich es dann ja nochmal hervor!

Knobeleien - Rätzeleien

Teil 13

Tja, die Resonanz kann ja nicht immer so groß sein und vielleicht war das Wetter ja auch ein Grund ;)

Hier jedenfalls erstmal die Lösung für das letzte Rätzel von Florian Baumann, die er auch selbst geschrieben hat. Vielen Dank nochmal !

TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS

```
10   MAX=10000:MEND=TRUNC(SQR(MAX))+%1:DIM SIEB$(MAX)
100 --
120 --
130 SIEB$="+":SIEB$(MAX)="+":SIEB$(%2)=SIEB$
140 FOR I=%2 TO MEND
150  IF  SIEB$(I,I)="+"  THEN  T=I*I:WHILE  T<MAX-:SIEB$(T,T)="-":T=T+I:WEND
160 NEXT I
170 --
180 REM und nun mirpen
190 --
200 FOR I=%2 TO MAX
210 IF SIEB$(I,I)="+"
220  PRIM=I:MIRP=%0:WHILE  PRIM>%0:MIRP=MIRP*10+PRIM MOD 10:PRIM=PRIM DIV 10:WEND
230 IF SIEB$(MIRP,MIRP)="+" AND MIRP>=I THEN ? I,MIRP
240 ENDIF
250 NEXT I
```

Das neue Rätzel

Das nächste Rätzel stammt von den "Freunden Mathematischer Rätsel" und ist vielleicht nicht unbedingt mit einem Programm zu lösen. Wenn man jedoch ein paar logische Schlußfolgerungen zieht, auch ohne Software zu lösen:

Die Frage ist, welches die größte Primzahl ist, die nach jeder möglichen Streichung ihrer Ziffern immer noch eine Primzahl bleibt.

Beispiel: 103 ist zwar nach Streichung der Null oder der Eins noch eine Primzahl, nicht aber nach Streichung der Drei (10 ist teilbar). Es ist auch nicht notwendig in den Hunderttausenden zu suchen. Wenn man sich ein paar Gesetzmäßigkeiten vor Augen führt, wird man schnell zur Lösung kommen.

Viel Spaß !

Frederik Holst

P.S.: Einsendeschluß für Eure Lösungen ist der 4. Oktober 1997

AUFRUF

Nur durch viele Beiträge von aktiven Lesern wird die Rubrik "Tips & Tricks" erst richtig interessant!!!

Alle Atarianer sind deshalb aufgerufen, an Ihrer Rubrik "Tips & Tricks" aktiv teilzunehmen.

Die Einsteiger kommen in den Zeitschriften meistens zu kurz. Dies möchten wir ändern. Dafür brauchen wir Ihre Tips, Tricks, kleinere Programme und deren Dokumentation. Es liegt an Ihnen, sich an der Gestaltung des Atari magazins zu beteiligen.

Überblick - neue Produkte

PD-MAG Nr. 5/97	**Best.-Nr. PDM 597**	**DM 12,-**
SYZYGY 5/97	**Best.-Nr. AT 366**	**DM 9,-**

Achtung: Bitte beachten Sie

zum PD-MAG + SYZYGY die letzte Seite !!!

Diskline 48	**Best.-Nr. AT 367**	**DM 10,-**
WASEO Practoscope	**Best.-Nr. AT 356**	**DM 19,80**
NEU:Infrarot-Maus	**Best.-Nr. AT 351**	**DM 65,-**
Coleco-Zehnertastatur	**Best.-Nr. AT 361**	**DM 19,80**
Fire Stone	**Best.-Nr. ATM 63**	**DM 19,90**
Cyborg	**Best.-Nr. ATM 64**	**DM 24,90**
Starball	**Best.-Nr. ATM 65**	**DM 24,90**
Wloczykij	**Best.-Nr. ATM 66**	**DM 24,90**
Vicky	**Best.-Nr. ATM 67**	**DM 24,90**
Rockman	**Best.-Nr. ATM 68**	**DM 24,90**

Beachten Sie auch die Seiten

17, 22, 23 und 40

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe



Hallo Atari-Freaks und Programmautoren!

Ich habe an dieser Stelle schon einige male auf den neuen Giga-Wettbewerb des PD-Mags aufmerksam gemacht und ich hoffe, daß dies der letzte Aufruf dieser Art wird! Wie Ihr sicher schon alle wißt, ist der Sinn dieses Wettbewerbs, 10 neue Programme für unseren kleinen Atari zusammen zu kriegen!

Bis jetzt haben sich immerhin schon sechs Programme hier bei mir eingefunden und ich kann mir einfach nicht vorstellen, daß da draußen keine vier Programmierer mehr übrig sind, die schnell ein Spiel, eine Anwendung oder gar ein Intro schreiben können um die Quote von 10 Programmen zu erfüllen!

Also bitte, wenn Ihr noch mitmachen wollt, solltet Ihr jetzt aber in die Tasten hauen, denn ich möchte diesen Wettbewerb sehr gerne beenden und die Preise im Gesamtwert von 600,- DM unter die Leute bringen, denn erstens kann ich den Platz ganz gut gebrauchen und zweitens wäre die neue Software für das PD-Mag auch mehr als nur nützlich! Denkt immer daran, was den Sieger dieses Wettbewerbs so alles erwartet!

Der erste Platz bekommt immerhin einen 800XL mit Netzteil, 2 Originalgames und 10 Virgin-Leerdisks! Das Packet hat einen Wert von ca. 130,- DM ! Also dafür würde ich schon noch mal in die Tasten hämmern, doch leider darf ich selber ja nicht mitmachen!

Schickt Eure Einsendungen an das PD-Mag, Bruch 101, 49635 Badbergen

Bei Fragen könnt ihr mich gerne anrufen, unter der Nummer 0171/925 4660 bin ich jeden abend ab 21.00 Uhr erreichbar!

Sascha Röber

ATARI-Netz

Nachdem auf meine Anfrage im letzten ATARI-magazin bezüglich des IRC-Treffs keine Resonanz gekommen ist, stellen sich für mich zwei Fragen: Besteht kein Interesse an einem Diskussionsforum außerhalb des ATARI-magazins oder haben nur wenige User die Möglichkeit, am IRC teilzunehmen?

Wenn letzteres der Fall ist - wovon ich ausgehe - dann sollte man nach anderen Möglichkeiten suchen, dieses Forum zu schaffen.

Ich möchte Euch folgende Vorschläge machen:

1. Konzentration auf eine Newsgroup, die für alle erreichbar ist.

Am sichersten scheint hier z.Z. die Z-Netz Gruppe /Z-NETZ/RECHNER/ ATARI/8-BIT zu sein. Sollte es Leute geben, die dort keinen Zugriff haben, dann bitte Mail an mich (s.u.)

2. WWW-Chatrooms nutzen

Falls es nur daran liegen sollte, daß IRC zu kompliziert ist oder vom Provider nicht unterstützt wird, dann gibt es noch die Möglichkeit auf Chatrooms im WWW auszuweichen.

Auf meiner Homepage ist solch einer eingerichtet (http://userpage.fu-berlin.de/~qntal). Dort kann man ohne größere Probleme auch einen 8-Bit Chatroom einrichten.

3. Mailingliste

Eine Mailingliste einzurichten wäre zwar die komplizierteste Variante, dennoch diejenige, die die höchste Verbreitung erreichen könnte, da jeder mit einer E-Mail Adresse gleich welchen Systems teilnehmen könnte.

Also, wenn Euch an einer weitergehenden Kommunikation gelegen ist, dann schreibt mir:

qntal@zedat.fu-berlin.de

amoeba@earthling.net

Frederik Holst@2:2411/412.10

oder wenn nichts davon klappen sollte (wobei dann wohl auch keine der obigen Möglichkeiten klappen könnte), hier meine Snail-Mail Adresse:

Frederik Holst, Taylorstr. 6, 14195 Berlin.

Hallo Werner

Leider ist Euch bei der letzten Ausgabe der Disk Line mit der PC Bildershow ein kleiner Fehler unterlaufen. Das Programm lädt die 12 Bilder und kehrt dann nicht mehr zum Titelbild zurück

Da Ihr die Anzahl der Bilder aus Platzgründen gekürzt habt, muß eine Zeile des Bilderladers umgeschrieben werden. Der Bilderlader trägt den Namen "MPICLADE.BAS". Von diesem Programm muß die Zeile "20120 FOR I=1 TO 14:; in "20120 FOR I=1 TO 12:: umgeschrieben werden. Damit werden nur die 12 Bilder, die sich auf der Diskette befinden geladen und die Bildershow beginnt auch wieder von vorne. Bitte berücksichtigt dies auch bei der nächsten Bildershow.

Hering Frank

Kommunikationsecke

Leserbrief für das ATARI-MAGAZIN, vom 31.07.1997

C-Simulatoren

Im vorletzten Magazin veröffentlichte Sascha Röber eine Liste der Games, welche mit einigen C-Simulatoren nicht laufen. Nachdem ich vor längerer Zeit damit begonnen hatte weitere Cassettengames auf ihre Lauffähigkeit mit C-Simulatoren hin zu untersuchen, und dieses nun erst einmal abgeschlossen habe, möchte ich hier meine Ergebnisse bekannt geben.

Außerdem möchte ich kurz etwas über meine Erfahrungen zum Umgang mit C-Simulatoren sagen, als Ergänzung bzw. Fortsetzung des C-Simulator-Workshop von Andreas Magenheimer, welcher im PD-Mag und SYZYGY zu lesen war.

Zunächst einige Anmerkungen:

Aus meinen eigenen Erfahrungen, und denen von Andreas Magenheimer, habe ich meine Cassettengames nur zu Anfang mit dem C-SIM 1+2 getestet. Ich habe dann hauptsächlich mit dem Super-C-Simulator vom MHS-Studio getestet, weil dieser eine zusammenfassung vom C-SIM 1+2 ist, genau so gut ist und sich bequemer bedienen läßt.

Games die mit dem Super-C-Simulator (SCSIM) nicht liefen wurden mit dem Speeder Plus Operations System (SPOS) getestet. Genauer gesagt mit dem C-Simulator, welcher im SPOS vorhanden ist. Games die mit dem SPOS nicht liefen wurden mit dem LDS C-Simulator (LDSC) getestet.

Warum diese Reihenfolge? Solche Tests sind immer sehr Zeitaufwendig. Mit dem SCSIM laufen die meisten Cassettengames. Das SPOS ist erheblich leichter zu handhaben und zu bedienen als der LDSC und hat auch eine große Erfolgsquote. Mit dem LDSC kann man pro Diskette immer nur 1 Game testen.

Bei den anderen immer soviel wie auf die Disk paßt (max 16 Einzelfiles). Mit diesem Vorgehen erspare ich mir also erhebliche Arbeit.

Vor dem eigentlichen Test steht immer erst einmal das Problem, daß man zuerst einmal irgendwie die Daten von Cassette auf Diskette Kopieren muß. Ich habe die leidige Erfahrung gemacht, wenn dabei schon etwas schief geht, dann kann es passieren, daß alle C-Simulatoren versagen. Hier ist das geeignete Copierprogramm genau so wichtig wie der C-Simulator selbst.

Mit Multicopy vom SCSIM arbeitete leider keines der C-Simulatoren. Nur Longcopy.BIN arbeitete mit den meisten Simulatoren zusammen. Daher habe ich für die Tests mit dem CSIM 1+2, sowie dem SPOS nur Longcopy-.BIN verwendet, welches sich auf der Masterdisk vom CSIM 1+2 befindet.

Bei der Arbeit mit dem LDSC habe ich Powercopy 2 verwendet.

Hier nun die Ergebnisse:

Lauffähige Games

Game. Hersteller, C-Simulator:

1) CHICKEN CHASE, Bug-Byte, SCSIM

2) BLACK LAMP, Atari, SCSIM

3) TURF FORM, Blue Ribbon SCSIM-SPOS

4) ZERO WARS, Byte Back SCSIM

5) BLINKYS SCARY SCHOOL, Zeppelin Games, SCSIM

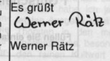
6) PROTECTOR, Mastertronic, SCSIM, SPOS

7) ATTACK OF THE MUTANT CAMELS, Mastertronic, SPOS

8) ADRESSVERWALTUNG, User-Soft, SPOS

9) GALACTIC TRADER, Adventure International, SPOS

Es grüßt



Werner Rätz

Kommunikationsecke

Laßt Euch nicht hängen, die Kommunikationsseiten stehen zu Eurer freien Verfügung!!! Schreibt einfach an das ATARI magazin!

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!







Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Pete Sampras

Preisfrage: Wer gewann die Tour de France 1997 ?

Einsendeschluß ist der 5. Oktober 1997

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens!!!

Jeweils ein Gutschein in Höhe von 10,- DM geht diesmal an:

Uwe Pelz, Steffen Schneidenbach, Albert Hackl, Andreas Rotzoll, Andreas Hofmann, Klaus Seefelder

Herzlichen Glückwunsch

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1.-10. Preis

1 Gutschein in Höhe von 10,- DM

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

10) DIE MATHE STUNDE, Europa, SPOS

11) SCAPEGHOST, Level 9 Adventures, SCSIM,LDSC

12) AUFGEPAST, Atari, SPOS

13) Streit der Käfer, Atari, SPOS

14) BUDDELMAX, Quelle-Soft, SCSIM

15) ON CUE, Mastertronic, SCSIM

Hallo Abenteurer!

Ab dieser Ausgabe startet unser Abenteuer-Programmierkurs im ATARI-Magazin; und damit Ihr wißt, was unser Ziel sein soll, erhaltet Ihr mit dieser oder nächster Ausgabe das von mir geschriebene Textabenteuer "Im Land des Schreckens - Teil 1". (das Programm war fast fertig, als die komplette Diskette plötzlich verrückt spielte!!! Ich mußte quasi mit einer Vorabversion von vorn' beginnen ...)

Okay - was bringt Euch die Abenteurer-Ecke?

Sie richtet sich vor allem an ALLE (noch) nicht programmierenden User!

Selbstverständlich sind auch alle 'alten Hasen' dazu eingeladen, die evtl. auf der Suche nach effektiveren Routinen sind.

Anhand obigen Abenteuers wollen wir gemeinsam Schritt für Schritt die Routinen besprechen, um eigene Adventures zu schreiben. D.h. wir werden ab der nächsten Ausgabe obiges Programm nach und nach 'auseinandernehmen'

Dabei werden im Atari-Magazin die Erklärungen zu den Routinen zu finden sein, auf der Diskline die dazugehörigen Programme, die jeweils mit ENTER"D:" eingeladen werden können.

Gleichzeitig wird - wenn erforderlich - die Serie "ausgewählte BASIC-Bereiche" erscheinen. Dies hat folgenden Hintergrund:

1. Ich kann nicht von jedem die gleichen Programmierkenntnisse erwarten

2. Unsere Adventure-Corner soll von grundlegenden Erläuterungen entlastet werden.

Deshalb gehe ich im Rahmen der ausgewählten BASIC-Bereiche auf grundlegende Dinge ein, die gleichzeitig von allgemeiner Bedeutung und nicht nur auf Abenteuerspiele anwendbar sind!

Ich hoffe auf Eure Mitarbeit, die sich in Anregungen und Fragen äußern soll!

Briefe an: Michael Berg, Raiserstr. 7, 67550 Worms oder direkt an den Verlag Werner Rätz!.

Wir hören voneinander in der ADVENTURE CORNER. Viel Spaß mit **"Im Land des Schreckens..."** und schreibt mir bitte, wie es bei Euch ankommt!

Mit den besten Grüßen

Michael Berg

P.S.: Besonderen Dank an T. Schall für die Möglichkeit des Ausdruckens meines immer länger werdenden Programmes!!!

Hallo Atari-User!

Sicher hätte Thorsten Helbing nie im Leben daran gedacht, daß seine 10 Gründe, die heute noch für den kleinen Atari sprechen, so eine Welle von Leserbriefen auslösen würden.

Da ich auch heute noch trotz meines 50MH Amigas mit CD-Rom und Festplatte ein durchaus überzeugter Atari-Fan bin habe ich ja schon in der letzten Ausgabe erwähnt, daß ich mit Thorsten in den meisten Punkten übereinstimme, besonders wenn man den reinen Kultwert unseres Ataris sieht!

Durch die Reaktion von Sebastian Wodarsky und Frederik Holst möchte ich mich aber noch einmal diesem Thema zuwenden.

Ich finde es eigentlich nicht ganz gerecht, Thorsten Fadenscheinigkeit oder gar Naivität vorzuwerfen, nur weil er von seinem kleinen Atari wirklich überzeugt ist! Was das Texteschreiben auf dem Fernsehbildschirm angeht muß ich sagen, daß die gesamten Texte des PD-Mags auf einem Fernseher entstehen und daß ich damit sehr wohl ohne tränende Augen klarkomme!

Tja, und wenn wir ganz ehrlich sind ist es auch nicht gerade fair, unseren kleinen 1.79 MH Atari einem dicken PC im Vergleichstest gegenüberzustellen, denn wenn der kleine Atari auch heute noch in der Lage wäre mit einem 3000,- Mark PC gleichzuziehen, wäre doch zumindest die Frage erlaubt, was sich denn in den letzten 10 Jahren in den Computer-Entwicklungszentren von Intel und Co getan hat!!!

Man darf halt nicht vergessen, daß der kleine Atari zwar ein sehr guter Computer ist, mit dem man auch heute noch professionell arbeiten kann, aber man darf einfach nicht verlangen, daß zum größten Teil 10 Jahre alte Hard- und Software gegen die modernen Speicherplatzriesen ankommt!

Wer heute noch mit seinem Atari gerne und oft arbeitet, braucht sich trotzdem nicht dafür zu entschuldigen oder vor PC-Besitzern nach Gründen für diese Entscheidung suchen, denn wen der kleine Atari erst einmal in seinen Bann gezogen hat, der kann nicht abstreiten das dieser Computer in seiner Klasse einfach der beste ist!

Kommunikation - Leserbriefe

Allerdings muß ich zum Abschluß auch noch loswerden, daß mich die ewigen . "Mein Computersystem ist besser als Deins" Kriege ganz schön nerven, und ich kann mir eigentlich durchaus eine friedliche Koexistenz zwischen einem Atari und einem PC vorstellen, schließlich gibt es das Turbo-Link und den PC/XL Former nicht ganz umsonst, oder???

Ich habe hier bei mir auch einen Amiga, einen C-64 , natürlich ein paar Ataris und sogar noch 'ne 2600er Konsole stehen und ich muß sagen, man kann alle diese Geräte nebeneinander in ein Regal stellen, ohne das sie sich beissen oder anknurren! Vielleicht können wir Menschen doch etwas von den Computern lernen??

Sascha Röber

DIE ANTWORT

zu Sebastian Wordarskis Leserbrief zum Artikel "10 gute Gründe, auch heute noch einen XL/XE zu benutzen (AM Nr. 4/ 97):

Natürlich freue ich mich, daß die von mir aufgeführten 10 guten Gründe zu so einer lebhaften Diskussion geführt haben, und ich begrüße auch, daß Herr Wodarski dazu seine kritischen Anmerkungen geschrieben hat. Allerdings, und wie nicht anders zu erwarten, bin ich mit einigen seiner Punkte auch nicht ganz einverstanden und möchte nun die Gelegenheit nutzen, darauf eine entsprechende Antwort zu geben.

Zum 1. Grund: Zu behaupten, der XL/XE brauche notwendigerweise einen Monitor, ist einfach Unsinn. Ich selbst habe schon einen mehr als 50seitigen Text mit einer XL/XE-Textverarbeitung abgetippt, ohne dabei Schwierigkeiten mit den Augen zu bekommen. Hier sollte sich jemand besser mal eine Brille zulegen, wenn ihm bei langen Texten die Augen zu tränen anfangen (außerdem, wie oft schreibt man denn schon einen wirklich langen Text mit dem XL/XE?).

3. Grund: Es gibt für den XL/XE auch andere Programmiersprachen, bei denen der typische Basic-Spaghetticode zwangsläufig nicht vorkommt, z.B. bei DRAPER- oder KYAN PASCAL. Ein Textadventure zu entwerfen ist auch kein Problem, es gibt auf dem PD-Markt genügend Adventure-Generatoren, die das Entwerfen und Programmieren sehr erleichtern.

In Basic kann man so gut wie alles programmieren, was nicht unbedingt zeitkritisch ist, nicht umsonst ist der Hinweis "Allzwecksprache" ja schon im Namen enthalten. Daß man mit Turbo-Pascal auf dem PC unter DOS nach kurzer Zeit entsprechende Ergebnisse erzielen kann, steht außer Frage, aber diese Sprache muß man erst KAUFEN, beim XL/XE ist sie schon eingebaut.

Dazu kommt noch, daß Turbo-Pascal wesentlich höhere Anforderungen an einen unerfahrenen Programmierer stellt als Basic (um nur mal das Thema Datentypen zu nennen), und wer z.B. in dieser Sprache auch nur ein simples Spiel mit selbsterstelltem Zeichensatz schreiben will, sieht sich vornahezu Bergen von Problemen gestellt.

4. Grund: Neben dem Argument der unfertigen PC-Spiele hat Herr Wodarski sicherlich recht, man kann ein Action-Spiel auch ohne Joystick spielen, wobei man sich allerdings fragen muß, ob dann der Spielwitz so angenehm ist wie die Windows-typischen Programmabstürze, die besonders bei älteren Spielen unter DOS auch im DOS-Modus öfter passieren.

Und 70,-- bis 80,--DM für ein Spiel sind immer noch reichlich - zumal Herr Wodarski die Porto- und Verpackungskosten sicher nicht dazugezählt hat. Mit dem Preisverfall hat er sicher recht, das trifft auf PC - wie auf XL/XE-Spiele gleichermaßen zu.

7. Grund: Herr Wordarski mag Recht haben, daß es auch bei ATARI einen gewissen Anpassungszwang geben würde, wäre die Firma noch vorhanden. Allerdings war das nie so ausgeprägt wie im PC-Bereich. Doch das ist sicherlich spekulativ, deshalb kann man dies hier erstmal so stehen lassen.

9. Grund: Nun, Herr Wodarski kann sich beruhigen, ich kaufe meine Hardware keineswegs beim Teppichhändler und auch nicht bei den Billigketten, sondern ausschließlich Markenware bei einem seriösen Händler.

Trotzdem kann man mit der Hardware beim PC öfter einige unliebsame Überraschungen erleben, allein wenn sich diese Kompatibilitätsprobleme bemerkbar machen. Ich gebe ihm allerdings recht, je komplexer ein System ist, desto wahrscheinlicher ist auch das Auftreten von Fehlern. Aber typische Treiberprobleme oder Hardwarekonflikte wie beim PC sind beim XL/XE wirklich unbekannt.

Ich vermute, Herr Wodarski hat die Gründe wohl etwas falsch aufgefaßt. Es sollte ja nicht heißen "10 Gründe, ausschließlich nur noch den XL/XE zu benutzen" oder "Vergeßt Eure PC's, nehmt nur noch den XL/XE", sondern ich wollte damit nur deutlich machen, warum der XL/XE auch heute noch genutzt werden sollte, selbst wenn der PC fast alles schneller und besser kann.

Ich selbst nutze den PC z.B. auch oft, um farbig auszudrucken oder etwas klangmässiges zu fabrizieren, was mit dem XL/XE beim besten Willen nicht in der Weise möglich ist. Aber als Fan davon, wie Herr Wodarski würde, ich mich nicht bezeichnen. Das liegt aber bei jedem selbst, Hauptsache ist, der XL wird noch benutzt, denn dazu ist er ja da, und er ist es auf jeden Fall wert!

Thorsten Helbing

Kommunikationsecke - ATARI magazin

Ein Beitrag für die Kommunikationsecke

Hallo, liebe ATARI-Gemeinde! Ich muß sagen, daß ich wirklich ein wenig enttäuscht bin! Im letzten AM habe ich zwei Projekte kurz vorgestellt, die ich gerne realisieren würde, wenn Ihr daran Interesse habt. Doch dummerweise erhielt ich keinerlei Resonanz auf meine Vorschläge!

Also, versuchen wir es noch einmal: Als erstes würde ich gerne wissen, was Ihr z.B. von einem Index aller im GamesGuide vorkommenden Tips seit Wiedererscheinen des AMs haltet? Man könnte die Daten dann in einer Datenbank speichern und sie in gedruckter Form an alle ATARI-Freaks weitergeben oder sogar so eine Art Spieler Hotline einrichten!

Wenn man so die Diskussion um Aufnahme anderer Computersysteme ins AM verfolgt, stellt man bald fest, daß es nur zwei Lager zu geben scheint (Pro & Contra).

Mich würde aber nun interessieren, was die Mehrheit der AM-Leser zu diesem Thema denkt. Wie wäre es daher mit einer Fragebogenaktion (in die man auch andere Probleme mit einbeziehen könnte!)?

Ich würde, wenn Ihr ein paar Vorschläge für mögliche Fragen einbringt, die Bögen layouten und das ganze dann auswerten. So, das war's dann mal wieder. Teilt mir doch bitte mal Eure Meinung mit (Adresse siehe Kleinanzeigen)! Sebastian Wodarski (eMail: Wodarski@t-online.de)



Internet Online

gesammelt von Harald Schönfeld

Heute geht es um den Spieleklassiker Ballblazer, den sensationellen und unter Apple Fans sehr umstrittenen Kauf von Apple-Aktien durch Microsoft (in deutsch) und eine Version des legendären und weit verbreiteten EMACS Editors für die kleinen Ataris mit Unterstützung der 80 Zeichen Karte.

From: "Julian Eggebrecht" <julian-@factor5.com>

Subject: BallBlazer Rumors and facts

Date: 9 Apr 1997 19:12:50 GMT

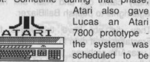
Just to clear up a few things about BallBlazer:

The game was part of a two game deal between Atari and Lucasfilm in 1982. At the time, Lucas searched for funding of a games research group. Atari was high on cash and gave Lucasfilm an enormous amount of cash.

Than Rescue and BallBlazer were started, or should we say, BallBlaster and Behind Jaggi Lines. Both were to be developed as cartridge games for the Atari 8-bit computers and the 5200. BTW... Lucas had free reign about the content, so the guys at the games group played around for almost a year with technical tests.

Out of these tests came the technical backgrounds for BB and RoF. RoF's concept for Fractals was in fact thought out by Loren Carpenter, then head of Lucasfilms Computer Graphics research division and responsible for the Genesis fractal sequence in Star Trek 2. Then, both games were programmed and Atari - for the huge amount of cash -got regular updates on the development process.

One of these updates - in fact Beta versions of both games - were given out to the pirate community by an Atari employee (the story about the hacker download is completely wrong). Everybody was upset, and Atari urged Lucas to finish the 5200 modifications to release that version first. Sometime during that phase, Atari also gave Lucas an Atari 7800 prototype - the system was scheduled to be launched in 1984, and special versions of BallBlazer and Rescue were made (the changes were easy to do): 7800 BallBlazer runs in 30 frames instead of the Atari 8-Bit and 5200 versions, which run in 20 frames.



The rotofoils and plasmorb are high (or should we say normal) res, due to the better sprite hardware of the 7800... and that's it. Rescue also has better looking sprites for the jaggis, the shots and stations on the mountains. The 5200 versions were published on cart mid 1984 - and then Atari's crash came, they were sold, the 7800 didn't come out and Lucasfilm Games was obviously pretty annoyed.

PD - Neuheiten - Übersicht

PD 373	Heavens little Demo World	DM 7,-
PD 374	Games for Fun 2	DM 7,-
PD 375	New Stuff	DM 7,-
PD 376	Star-Wars-Demo	DM 7,-
PD 377	Super-Puzzler	DM 7,-
PD 378	Zargon	DM 7,-

Sonderposten/Sommerpaket auf Seite 22 und 23

ATARI magazin - Microsoft kauft Apple-Anteile

At the end of 1984, Lucasfilm struck a deal with Epyx to save the computer versions. At the time, everybody in the games division was already working on Koronis Rift and Eidolon, but the guys still took the time for the disk releases and made those fantastic loading intros.

The C64 versions were given to HESWare for conversion - Lucasfilm Games? programmers didn´t want to touch the machine at the time. The story ends in 1987, when the 7800 finally came out and Atari still had legal rights to publish BallBlazer.

They did not have the rights for Fractalus, so it didn´t come out. In the LucasArts archives, there are still the following treasures left: - Rescue on Fractalus for the 7800 - Labyrinth for the Atari 8-Bit (an unfinished Beta) AND... if I can trust my source, there is a 2600 version of BallBlazer -albeit a not very nice one.

As always, take this whole thing with a grain of salt, but most of it is true - as might be the fact, that classic BallBlazer is hidden in BallBlazer Champions on the PlayStation.

From: Tony Ramos <ramos.15@osu.edu>

Subject: Re: BallBlazer Rumors and facts

Date: Wed, 09 Apr 1997 23:45:55 -0400

Back in '87 I had the opportunity to chat with Peter Langston, one of the members of the (then-named) LucasFilm game development group. He related a story similar to the one previously posted here. He also let me know about an easter egg in Atari 8-bit BallBlazer:

During the attract mode, type **A U T H O R S**. The development team members' names appear, along with descriptions of the work each did on the game.

Sorry if this is old news...man, those were great times...

From: Tom_Schwede@do2.maus-.ruhr.de (Tom Schwede)

Subject: Microsoft kauft lt. dpa einen Apple-Anteil

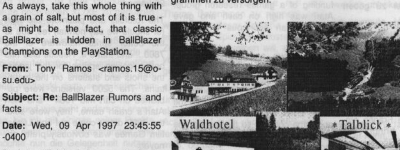
Date: Wed, 06 Aug 97 18:08:00 GMT

Moin, Moin,

eben habe ich die folgende dpa-Meldung im Wirtschaftforum bei aol gefunden:

Der angeschlagene Computerkonzern Apple Computer Inc. erhält Hilfe von der Microsoft Corp.. Das Unternehmen von Bill Gates wird für umgerechnet 270 Millionen Mark stimmrechtslose Aktien von Apple kaufen.

Das gaben Gates und Apple-Mitbegründer Steve Jobs zum Auftakt der Fachmesse Macworld Expo in Boston bekannt. Gleichzeitig verpflichtete sich der weltgrößte Hersteller von PC-Software, das neue Apple-Betriebssystem "Rhapsody" mit Programmen zu versorgen.



Urlaubsgrüße von Armin Stürmer

"Wir unterstützen gerne Apple. Wir glauben, daß Apple einen gewaltigen Beitrag zur Entwicklung der Computer-Industrie leistet", sagte Gates.

Im Verwaltungsrat von Apple Computer werden künftig Jobs und Larry Ellison, Chef des Softwareunternehmens Oracle, vertreten sein. Ellison gilt als einer der geistigen Väter des neuen Netzcomputers (NC) und als Intimfeind von Gates. Weiterhin kommen der ehemalige IBM-Finanzchef Jerry York sowie Bill Campbell, Chef der Finanzsoftwarefirma Intuit, in dieses Gremium.

Die Unterstützungsverpflichtung von Microsoft umfaßt die künftigen Versionen des Microsoft-Programms "Internet Explorer", das Büro- Programm "Office" sowie andere Microsoft-Programme für den Apple Macintosh.

"Die heutige Ankündigung unterstreicht unser Vertrauen in den Mac als Plattform für Anwendungsprogramme und führende Internet-Technologien", sagte Gates in einer Video-Einspielung. Der Gates-Vortrag wurde vorübergehend von Buhrufen und gellenden Pfiffen begleitet.

Branchenexperten erwarten von der Microsoft-Entscheidung eine Signalwirkung auch für andere Software-Entwickler, die sich in den vergangenen Jahren wegen des sinkenden Marktanteils zum Teil vom Macintosh abgewandt und nur noch Programme für Windows-PCs programmiert hatten.

Microsoft profitiert nach Einschätzung der Experten ebenfalls von dem Geschäft, da mit der weiteren Existenz des Macintosh-Betriebssystems von Apple zumindest pro forma eine Alternative zu Windows besteht und somit die US-Kartellbehörden nicht weiter gegen Microsoft vorgehen können.

c dpa/AOL

Ciao TOM

Kommunikationsecke - INTERNET

From: thommy@cs.tu-berlin.de (Thomas Bahls)

Subject: Wann geht Jobs endlich?

Date: 12 Aug 1997 01:13:12 GMT

Bin ich eigentlich der einzige, der denkt, daß es nicht das große Glück für Apple war, das Steven Jobs dorthin zurückkehrte? Die Liste der kapitalen Fehler in diesem Zusammenhang ist schon beeindruckend lang:

Apple kaufte NeXt zum völlig überhöhten Preis von 400 Millionen US-Dollar. Apple, sowieso nicht gerade finanzstark, mußte daraufhin Quartalsverluste von 708 Millionen Dollar ausweisen.

Jobs hat die kurze "Phase der Offenheit" beendet; Apple gebärdet sich wieder wie in alten Zeiten:

· Apple unterstützt auf absehbare Zeit nicht CHRP

· Apple vergibt MacOS 8 Lizenzen wieder restriktiv damit Apple, und nicht etwa ein Cloner die schnellsten PowerPC-Rechner baut.

Jobs entläßt Amelio und zieht die Fäden im Hintergrund, es wird kein neuer CEO bestimmt, Apple ist führungslos.



Damit er weiter Chef spielen kann, würgt Jobs alle Übernahmebemühungen ab und vertendelt das wertvollste was Apple besaß -- die Patente an Quicktime und ähnlichen Schlüsseltechnologien für 150 Millionen an Microsoft.

Wenn man dann noch liest, daß der ehemalige Apple-Mitbegründer doch alle seine Aktien (bis auf eine) verkauft hat (was er und Apple bis dato aufs heftigste bestritten), muß man sich fragen, ob - und wenn ja, welches - Interesse Jobs an Apple noch hat.

Natürlich wäre es gut gewesen, wenn Apple z.B. von Sun Microsystems übernommen worden wäre: die Betriebssytementwicklung wäre rasch vorangekommen, Techniken wie NFS, Just-in-time Java Compilierung (in Solaris 2.6 vorhanden) u.ä. hätten schnell integriert werden können.

Wichtiger ist mir aber folg. Punkt: Eine Zusammenarbeit mit Microsoft hat sich für die kleineren Partner bislang nie ausgezahlt -- Mircosoft beherrscht das Prinzip der schleichenden Übernahme wie niemand sonst.

Jede Firma die eine innovative Technologie besaß, aufgrund derer sich Microsoft großzügig zur Zusammenarbeit bereit erklärt hat, gehörte 2 Jahre später zum Gates-Imperium.

Das einzige, was das in diesem Fall noch verhindern könnte, wäre ein Veto der US-amerikanischen Kartellbehörde. Nachdem diese aber auch Deals wie die Übernahme von Mc Donald Douglas durch Boing zustimmt, kann man sich Hoffnungen in dieser Richtung - glaube ich - schenken.

Apple, Du bist tot - Du weißt es nur noch nicht. Grüße Thommy

From: Karl Mentz <kmentz@vt.edu>

Subject: to 10 reason bill bought apple

Date: Wed, 06 Aug 1997 20:41:54 -0400

Top 10 Reasons Bill Gates bought into Apple

10. Plans to display the company's crushed hull as a war trophy in the Romulan capital city.

9. NT machine on his desk keeps crashing - needs a Mac to run Eudora.

8. Decided the public is too stupid to have the "low level" power of a floppy eject button.

7. The world is running out of things he doesn't own.

6. Wanted to see what it's like to have software that is tested and debugged.



5. Gotta keep the competition in the black to keep "those FTC bastards" off his back.

4. Now that he owns Apple stock he is "just like my hero," Forrest Gump.

3. Felt owning a colorful rainbow logo would ease the shock of his upcoming coming out of the closet.

2. Sickeningly cute Earth Day celebration leaves him hating recycling bin, yearning for trash can.

1. Needed to stuff birthday cards, thought stock certificates would make great gag gifts.

From: slackey@slackey-sun.cisco-.com (Stan Lackey)

Subject: Emacs subset for the Atari/ XEP80 - Docs

Date: 13 Aug 1997 17:43:16 GMT

EMAX (Editor with Macro for the Atari with XEP80)

EMAX is intended to be a highly functional text editor for ATARI 8-bit computers.

Kommunikationsecke - INTERNET

It is not a word processor, as another one is probably not needed. It is intended to be used mainly as a program editor, although it does have some word processor features. Its text editing interface is modelled after the industry standard program EMACS, but does not claim to have even a small fraction of that tool's power.

EMAX requires, and exploits, the XEP80 and 80-column monitor. Its features include:

XEP80 mode setup Re-definable key commands Lots of editing primitives Ability to maintain several editing buffers, although only one screen window is implemented File operations Printer mode setup sequences Program size is 5.5K, leaving at least 32K bytes of text space Supports subdirectories

Compatibility notes

EMAX runs under [at least] MYDOS, ATARI DOS 2.5, DOS XE and SpartaDOS. I have not tested it under any other DOSes. Due to incompatibilities between these DOSes, some disk functions may not work; for example, the diskload operation, which lets you run another application without having to go back to DOS, only works under SpartaDOS. Note: You MUST use the Atari-supplied XEP80 driver; the subsetted one does not implement enough functionality.

There are two versions of EMAX - EMAXR and EMAXS. The EMAXR version lives in RAM under the ROM in an XL/XE. Under MYDOS you get over 38K of text space. This is incompatible with SpartaDOS and DOS XE, as they live under the ROM too. The EMAXS version works with SpartaDOS, but it may not work under SpartaDOS X (I never tried it.) I don't remember if I tested it under DOS XE.



EMAX does not use 130XE extended RAM. You can still use extended RAM as a RAMdisk, though, if your OS supports it.

Try it. If you have trouble, or comments on the prog or docs, drop me a line.

Stan Lackey, 312 Chicopee Row, Groton, MA 01450, (508)448-2603.

Mitarbeit

Liebe Atari-Freunde,

die Kommunikationsecke könnte so interessant sein. Leider machen viel zu wenige User davon Gebrauch.

Ich rufe alle auf, sich einmal aktiv an der Kommunikationsecke zu beteiligen. Also nicht nur reden, sondern auch einmal schreiben.

Auch sonst könnte das ATARI magazin ein wenig mehr Mitarbeit vertragen.

Das Atari magazin erscheint nur alle zwei Monate, diese Zeit dürfte doch ausreichen, damit auch Sie einen kleinen Beitrag beisteuern können. Also schreibt einmal. Bis dann, Euer Atari-Team.

Verlag Werner Rätz

PF 1640

75006 Bretten

ACHTUNG

Anzeigenschluß

für Kleinanzeigen

5. Oktober 1997

Verlag Werner Rätz

Das Geburtstagsblatt

Liebe Atari-Freunde, sicherlich werden sich einige an den historischen Kalender erinnern. Jetzt haben wir etwas Neues im Angebot. Auf der rechten Seite finden Sie einen Musterausdruck des Geburtstagsblattes.

Dabei handelt es sich um ein individuelles Geburtstagsgeschenk, das für jede Person einzeln produziert wird.

Gedruckt wird das Geburtstagsblatt auf ein DIN A4-Blatt (Papier hochweiß/hellgrau marmoriert, 90 g/m²).

Sonderaktion

Bestimmt können Sie mit diesem Geburtstagsblatt Ihren Freunden, Bekannten und auch sich selbst eine kleine Freude machen.

Daher können Sie heute für 6 Personen dieses Geburtstagsblatt für

nur DM 18,-

bei uns bestellen. Dies bedeutet, für nur 3,- DM können Sie jemanden eine Freude machen. Diese Gelegenheit sollten Sie sich nicht entgehen lassen. Tragen Sie auf unserem Bestellschein deutlich die Vor-, Nachnamen und Geburtstagsdaten ein.

Power per Post - PF 1640
75006 Bretten

ACHTUNG

Ab sofort sind folgende Programme Public Domain:

Directory Master

Carillon Painter

Picture finder de Luxe

Geburtstagsblatt

für

Elvira Rätz

Am gleichen Tag geboren sind:

1599: Oliver Cromwell, englischer Staatsmann und Heerführer

1874: Guglielmo Marchese Marconi, italienischer Ingenieur und Physiker, Physiknobelpreisträger 1909

1880: Michail Fokin, russischer Tänzer und Choreograph

1904: Arthur Frank Burns (eigentlich: Burnzweig), amerikanischer Diplomat (u. a. in Bonn) und Präsidentenberater

1906: Sally Salminen, finnisch-schwedische Erzählerin

1918: Ella Fitzgerald, amerikanische Jazzsängerin und häufige Partnerin in Duetten mit L. Armstrong

1925: Sammy Drechsel, deutscher Journalist, Regisseur und Kabarettist („Scheibenwischer")

1947: Johann Cruyff, niederländischer Fußballspieler und -trainer

Charakteranalyse

Der Schlüsselsatz von Elvira Rätz lautet: Ich habe!

Stiere lieben den Besitz, ihre Sehnsucht nach Dauer läßt sie alles bedächtig, ruhig und gründlich planen. Sie sind beharrlich, geduldig und ausdauernd.

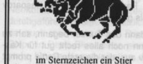
Sie verfügen über Selbstvertrauen und einen ausgeglichenen Charakter. Der Stier ist ein Sinnbild für Tradition und Kultur, für dauerhafte, materielle Werte und Genuß.

Die in diesem Sternzeichen Geborenen lieben die Gemütlichkeit, mitunter auch die Bequemlichkeit und gutes Essen wie auch geistige Nahrung.

Sie lieben den Frieden und die Ruhe und sind sehr sanft und gutmütig.

Achtung sei jedoch demjenigen geboten, der sie reizt, denn dann können sie kurzzeitig wirklich zu wilden Stieren werden.

geboren am 25.4.1956



im Sternzeichen ein Stier

In diesem Jahr war weltpolitisch einiges los:

Die amerikanische Schauspielerin Grace Kelly heiratet den monegassischen Fürsten Rainier III. am 18. April im Fürstentum Monaco. Die Hochzeit beschäftigt die Boulevard-Blätter der ganzen Welt. Von jetzt an wird sich der Filmstar Gracia Patrizia nennen.

Schweizer Bergsteigern gelingt es am 28. Mai, den Lhotse zum erstenmal zu besteigen. Der 8571 Meter hohe Berg war bislang der höchste unbezwungene Berg der Erde.

Die Liberalisierungen im Ostblock machen sich auch in Ungarn bemerkbar. Am 14. Mai werden ca. 150 bisher inhaftierte Sozialdemokraten freigelassen. Katholische Würdenträger, die ebenfalls zu Gefängnis verurteilt sind, werden rehabilitiert.

Der gefeierte Dirigent Herbert von Karajan hat die künstlerische Leitung der Wiener Staatsoper übernommen.

In Palmdale wird ein neuer Flugzeugtyp vorgestellt. Er fliegt doppelt so schnell wie der Schall.

Im chinesischen Horoskop sind Sie ein Affe!

Affen lieben meist Gesellschaft und Geselligkeit, wobei das Temperament, die Klasse und der Typ der Menschen, mit denen sie sich umgeben, belanglos ist, denn sie kommen mit allen glänzend aus - und sind auch umgekehrt meist bei allen ihren Mitmenschen sehr beliebt.

Elvira hat etwas von der spielerischen, ruhelosen, forschenden und aufgedrehten Art der wirklichen Affen.

Elvira ist eine funkensprühende und bewunderungswürdige, wenn auch manchmal geradezu „unmögliche" Person, die eine ganze Party in Schwung halten kann.

Diese Menschen besitzen erstaunliche Überredungskünste und unverwüstlich gute Laune. Sie lassen sich von keinem Mißgeschick unterkriegen, sondern nehmen sofort das nächste Ziel in Angriff.

Ihr Geist ist überaus wendig, sie haben einen Verstand, der für zwei ausreichte, sind ständig damit beschäftigt, die Position zu wechseln oder zu verändern, weil sie in ihrer Ruhelosigkeit schnell von etwas gelangweilt werden.

Was zu Ihnen paßt:

Länder: USA, Sudan, Ägypten, Portugal, Ungarn

Steine: Bergkristall, Topas, Achat, Marmor, Aquamarin, Beryll, Chrysolit

Bekannte Affen: J. M. Barrie (Autor von „Peter Pan"), Nelson Rockefeller, Ian Fleming

Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag

Wir wünschen ein glückliches, gesundes neues Lebensjahr.



ATARI magazin - Computer gegen Mensch

Kasparov gegen Deep Blue

Ein Bericht über eine Podiumsdiskussion an der Uni Erlangen von Harald Schönfeld

Vor wenigen Wochen lud der Dekan der Informatik-Fakultät Prof. Stoyan zu einer Podiumsdiskussion über den Wettkampf von Gary Kasparov gegen IBMs Schachcomputer Deep Blue ein. Als Gäste waren geladen Dr. Reinhard Munzert, der sich seit längerem mit Schachpsychologie befaßt, Herr Liepelt, der Erlanger Stadtmeister im Schach und Frederic Friedel, Berater von Kasparov vor und während des Kampfes und Mitautor des Schachprogramms Fritz.



Nach einer Einführung durch Dr. Munzert, der auch die Moderation des Abends übernahm, berichtete F. Friedel ausführlich über den Ablauf des Turniers.

Er erzählte von der zwei Wochen dauernden Vorbereitung von Kasparov, der sich mit Hilfe verschiedener Schachprogramme auf die Spielweise von Schachcomputern einstellte und nach wenigen Tagen 80% der Partien gewinnen konnte. Dabei mußte er seinen sonst eher aggresiven und risikoreichen Stil umstellen auf einen vorsichtigen und eher defensiven, der gegen Computer eher erfolgreich ist.

Ein schweres Handicap in dieser Situation war, daß IBM keinerlei gespielte Partien von Deep Blue zur Verfügung stellte (entgegen der Abmachung im Vertrag), so daß sich Kasparov nicht wirklich auf seinen Gegner einstellen konnte. Etwas, das ihm seit seinem 12. Lebensjahr nicht mehr passierte. Ganz im Gegensatz dazu wurde Deep Blue natürlich mit allen Partien gefüttert, die Kasparov jemals gespielt hatte.

Als dann das Turnier begann, sah zu Beginn noch alles recht gut für Kasparov aus, der die erste Partie prompt gewann. Doch schon bei der zweiten Partie kam es anders. Gestreßt von einem Straßenfest in New York kam Kasparov im Hotel an, wo im 35. Stock der Wettkampf ausgetragen wurde. In dieser Partie zeigte dann Deep Blue, was in ihm steckt.

Besonders sein gutes, strategisches Stellungsspiel überraschte Kasparov und brachte ihn dadurch aus dem Konzept. Er gab schließlich auf - in einer Stellung, in der er, wie sich später herausstellte, sogar Remis hätte halten können. Als er das schließlich am nächsten Tag erfuhr, begann er noch mehr an sich zu zweifeln.

Die nächsten 3 Partien (3-5) waren etwas weniger spektakulär und endeten remis. Kasparov meinte später, er wäre auf alle drei nicht so stolz. Obwohl er am Ende der 5. stehende Ovationen vom Publikum bekam, während das Deep Blue Team, als es die Bühne nach dem Spiel betrat, geradezu ausgebuht wurde.

Die alles entscheidende 6. Partie lief sehr kurios ab. Bereits im 7. Zug entschied sich die Partie - obwohl es zu diesem Zeitpunkt nur Kasparov wußte. Er spielte hier einen Zug, auf den ALLE Schachprogramme zuvor mit einer schlechten Antwort (Ablehnung eines Opfers) geantwortet hatten. Aber Deep Blue war eben nicht irgendein Programm, sondern ist der beste Schachcomputer der Welt und spielte an dieser Stelle so, wie es Kasparov nicht erwartete.

Nach 10 Sekunden Zögern und Hände vor das Gesicht schlagen spielte Kasparov weiter, im Wissen jetzt verloren zu haben. Was schließlich auch so kam.

Gerade an diesem Ergebnis sieht man, daß es einen entscheidenden Einfluß auf den Ablauf des Wettkampfes hatte, daß Kasparov keine Partien von Deep Blue zu Gesicht bekommen hatte!

Außerdem stellt sich die Frage, ob es wirklich ganz richtig war, daß Kasparov seinen genialen Stil auf das Niveau von Schachcomputern "herunter angepaßt" hatte, um gegen sie besser zu spielen.

Frederic Friedel erzählte dann von dem Abend danach. Kasparov war natürlich völlig geknickt, hatte er als Weltmeister doch gegen eine Maschine verloren. Immer wieder mußte ihm Friedel klarmachen, daß hinter "genialen" Zügen von Deep Blue keine "genialen Ideen" steckten, sondern simples Summieren der Figurwerte und einige ganz einfache Stellungsbewertungen.

Mit wenigen Tagen Abstand entschloß sich Kasparov dann Revanche zu fordern. Doch diesesmal soll das Turnier nicht von IBM ausgetragen werden, sondern von einer unabhängigen Institution. Dadurch soll Kasparov die gleichen Rechte erhalten wie Deep Blue.

Zum Beispiel war es Kasparov nicht erlaubt auch nur Blickkontakt mit seinen Adjutanten aufzunehmen (so wie das auch üblich ist), während Deep Blue über Modem mit der IBM Zentrale verbunden war! Niemand will IBM etwas unterstellen, aber naja.

Außerdem waren die Ruhepausen kürzer als normalerweise (nur 1 anstatt 2 Tage). Das kam natürlich Deep Blue entgegen, der eben keine Pausen benötigt. Es gab noch viele andere Beispiele, und man fragt sich, warum Kasparov unter diesen obskuren Umständen überhaupt einwilligte.

Bis heute hat IBM noch nicht geantwortet, ob sie die Revanche unter echten Turnierbedingungen zulassen wollen.

Nach dieser Schilderung der Ereignisse ging Friedel dann etwas auf die Programmierung von Schachprogrammen ein. Und hier muß ich sagen, war ich doch überrascht, wie "dumm" auch noch moderne Programme sind. Den allergrößten Teil der Spielstärke erhalten sie durch Vorausberechnen des Zugbaumes, also der möglichen Züge und Gegenzüge. Das geschieht bis zu 20 Halbzüge weit!

Nur alleine dadurch, daß die Anzahl dieser möglichen Stellungen möglichst groß gehalten wird, spielen die Schachprogramme schon mit 70-80% Leistung. Die anschließende Stellungsbewertung am Ende des Zugbaumes schlägt damit nur mit 20-30% zu Buche. Und dabei wiederum macht 90-95% nur das Abzählen der noch vorhandenen Figurwerte aus. Strategische "Überlegungen" wie Beweglichkeit der Figuren und was ein Mensch sonst noch so beachten würde machen nur läppische 5% der Bewertung aus.

Aus diesem Grund spielen auch uralte Programme auf den neuen schnellen PCs sehr gut mit. Der einzige echte Fortschritt ist, daß in den Eröffnungsbibliotheken heute Millionen von Partien gespeichert sind.

Deep Blue ist dabei vom Programm her sogar besonders primitiv, da er mit 512 einfachen, auf Schach optimierten Prozessoren ausgestattet ist. Die eigentliche Kunst steckt in der Kommunikation dieser Chips, nicht in dem was sie wirklich berechnen.

Seine Stärke erhält Deep Blue daraus, daß er mit diesen Chips 2 Millionen Stellungen pro Sekunde generieren und (auf einfachste Weise) bewerten kann.

Zusätzlich hat er natürlich auch eine Eröffnungsbibliothek. Aber entgegen dem, was man oft in den Medien hören kann, kann Deep Blue ÜBERHAUPT NICHT lernen. Sein Programm ist fest in den Prozessoren in Hardware aufgebaut! Somit können Änderungen am Programm nur durch Neukonstruktion der Prozessoren durchgeführt werden. Zusätzlich gibt es auch noch ein paar PowerPC-Chips in Deep Blue, diese sind aber mehr für die Kommunikation der eigentlichen Schachprozessoren zuständig.

Aus dieser Ausgangslage heraus entbrannte dann die gewünschte Diskussion darüber, ob Schachcomputer intelligent sind. Während Friedel eher zur Ansicht neigte, daß, wer eine Leistung, die beim Menschen Intelligenz voraussetzt, auch intelligent ist, wenn er es anders macht, war Prof. Stoyan da ganz anderer Ansicht.

Überhaupt war er für einen Informatiker sehr kritisch und wenig KI-gläubig. Er meinte, daß Intelligenz ganz anders definiert werden muß. "Solange ich mit einem Computer nicht darüber reden kann, ob ich diese oder jene Frau heiraten soll, ist er nicht intelligent" war sein Aussage, die im Saal natürlich etwas Heiterkeit hervorrief, aber seine Gedanken doch sehr gut zum Ausdruck brachte. Vor allem glaubt er auch nicht daran, daß dies in absehbarer Zeit möglich sein wird.

Er hebt sich damit ganz gewaltig von einigen Computervisionären ab, die Künstliche Intelligenz im Sinn menschlichen VERSTEHENS noch immer als nicht weit entferntes Ziel sehen. Und dabei ist Stoyans Meinung sicher durch Fachwissen begründet, ist er doch einer der bekanntesten Wissenschaftler auf dem Gebiet von Expertensystemen und Wissensaneignung in Deutschland.

Wo Computer gut sind, das sind Gebiete mit klaren Regeln und damit verbundenen Lösungen. Dies gilt für Expertensysteme genauso wie für Schachprogramme. Zusammenhänge, die nicht durch Regeln zu beschreiben sind, sind für Computer dagegen bis heute nicht faßbar und die Versuche Computern Allgemeinwissen beizubringen sind laut Stoyan bisher alle ziemlich kläglich gescheitert.

Nach einer Weile dieser eher philosophischen Themen endete der Abend dann noch mit 2 Blitzpartien von Herrn Liepelt gegen Fritz4, das Herr Friedel mitbrachte. Zur Überraschung aller Anwesenden gelang es dem Erlanger Meister sogar ein Remis gegen das Programm zu erzielen. Etwas, das gerade bei Blitzpartien, sehr schwierig ist.

Und noch dazu hatte Liepelt das selbe gemacht wie Kasparov: Sich dem Computer sozusagen unterworfen, als er am Monitor anstatt an einem richtigen Brett spielte, als er es zuließ, daß Friedel während der Partie über Mikro seine Kommentare abgab usw. Die Menschen haben wohl noch zu lernen, daß auch sie Rechte haben - nicht nur die Maschinen, denen man sich allzuleicht unterwirft und anpaßt!

Harald Schönfeld



PPP-Angebot

Name	Art.-Nr.	Preis
Adalmar	**AT 317**	**29,00**
Alptraum	AT 25	19,80
Antquest	**AT 353**	**15,00**
"C:"-Simulator	AT 80	19,90
Cavelord	**AT 269**	**24,00**
Der leise Tod	AT 26	19,80
Desktop Atari	**AT 249**	**49,00**
Design Master	AT 9	14,80
Die Außerirdischen	AT 148	24,80
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90
Directoy Master	**AT 223**	**24,90**
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00
Disk-Line Nr. 15	AT 184	10,00
Disk-Line Nr. 16	AT 195	10,00
Disk-Line Nr. 17	AT 207	10,00
Disk-Line Nr. 18	AT 221	10,00
Disk-Line Nr. 19	AT 233	10,00
Disk-Line Nr. 20	AT 246	10,00
Disk-Line Nr. 21	AT 258	10,00
Disk-Line Nr. 22	AT 268	10,00
Disk-Line Nr. 23	AT 276	10,00
Disk-Line Nr. 24	AT 279	10,00
Disk-Line Nr. 25	AT 281	10,00
Disk-Line Nr. 26	AT 286	10,00
Disk-Line Nr. 27	AT 291	10,00
Disk-Line Nr. 28	AT 303	10,00
Disk-Line Nr. 29	AT 308	10,00
Disk-Line Nr. 30	AT 311	10,00
Disk-Line Nr. 31	AT 315	10,00
Disk-Line Nr. 32	AT 324	10,00
Disk-Line Nr. 33	**AT 327**	**10,00**
Dynatos	AT 179	29,80
Doc Wires Solitair	AT 305	19,00
Donald	**AT 354**	**19,00**
Enrico 1	AT 225	26,90
Enrico 2	**AT 247**	**24,90**
Fiji	**AT 28**	**19,80**
Final Battle	**AT 271**	**19,00**
FiPlus 1.02	AT 24	24,90
GEM'Y	**AT 259**	**19,00**
Gigablast	AT 162	29,80
Glaggs It!	AT 104	19,90
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00
Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90
GTIA Magic	AT 220	29,00
Hunter	**AT 319**	**15,00**
Im Namen d. Königs	AT 13	19,80
Invasion	AT 38	19,80
Infrarot-Maus	**AT 351**	**65,00**
KrIS	AT 183	24,90
Laser Robot	AT 199	29,80
Library Diskette 1	AT 194	15,00
Library Diskette 2	AT 205	15,00
Lightrace	AT 51	19,80
Logistik	AT 170	29,80
Masic	**AT 12**	**24,90**
Mega-Fo.-Te. 2.06	**AT 263**	**29,80**
Mister X	**AT 287**	**24,90**
Minesweeper	AT 222	16,00
Monitor XL	AT 8	14,80
Monster Hunt	AT 192	29,80
Musik Nr. 1	AT 135	14,00
Mystik Teil 2	**AT 218**	**24,-**
PC/XL Convert	AT 274	29,90
Portronic Powerpad	AT 344	74,00
PD-MAG Nr. 1/93	PDM 1	9,00
PD-MAG Nr. 2/93	PDM 2	9,00
PD-MAG Nr. 3/93	PDM 3	12,00
PD-MAG Nr. 4/93	PDM 4	12,00
PD-MAG Nr. 1/94	PDM 194	12,00
PD-MAG Nr. 2/94	PDM 294	12,00
PD-MAG Nr. 3/94	PDM 394	12,00
PD-MAG Nr. 4/94	PDM 494	12,00
PD-MAG Nr. 5/94	PDM 594	12,00
PD-MAG Nr. 6/94	PDM 694	12,00
PD-MAG Nr. 1/95	PDM 195	12,00
PD-MAG Nr. 2/95	**PDM 295**	**12,00**
Picture Finder Luxe	AT 234	12,00
Phantastic Journey I	AT 173	24,80
Phantastic J. II	AT 203	24,80
Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	AT 185	19,80
Player's Dream 3	AT 204	19,80
Print Shop Operator	AT 131	16,00
Print Universal 1029	AT 202	29,00
Puzzle	**AT 275**	**12,00**
Quick V2.1	AT 53	39,00
Quick V2.1 Handb.	AT 196	9,00
Quick V2.1 Handbuch und Quick magazin 12	**AT 197**	**16,00**
Quick ED V1.1	AT 86	19,00
Quick Magazin 1	AT 58	9,00
Quick Magazin 2	AT 68	9,00
Quick Magazin 3	AT 77	9,00
Quick Magazin 4	AT 79	9,00
Quick Magazin 5	AT 85	9,00
Quick Magazin 6	AT 91	9,00
Quick Magazin 7	AT 102	9,00
Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Quick Magazin 10	AT 158	9,00
Quick Magazin 11	AT 180	9,00
Quick Magazin 12	AT 193	9,00
Quick Magazin 13	AT 232	9,00
Quick Magazin 14	AT 280	9,00
Quick Magazin 15	AT 316	9,00
Quick Magazin 16	AT 339	9,00
Rubber Ball	AT 83	24,00
S.A.M	AT 23	49,00
S.A.M. Designer	AT 56	19,00
S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
Schreckenstein	**AT 270**	**24,00**
Shogun Master	AT 107	24,90
Soundmachine	AT 1	24,80
Sourcegen 1.1	**AT 2**	**24,90**
Spieledisk 1	AT 132	16,00
Spieledisk 2	AT 133	16,00
Spieledisk 3	AT 134	16,00
Stereoblaster Pro	AT 342	69,00
Stereo Amplifier	AT 343	27,00
SYZYGY 1/94	AT 289	9,00
SYZYGY 2/94	AT 290	9,00
SYZYGY 3/94	AT 302	9,00
SYZYGY 4/94	AT 307	9,00
SYZYGY 5/94	AT 310	9,00
SYZYGY 6/94	AT 314	9,00
SYZYGY 1/95	AT 323	9,00
SYZYGY 2/95	**AT 326**	**9,00**
TAAM	**AT 219**	**39,-**
Taipei	AT 50	19,80
Tecno Ninja	**AT 352**	**19,00**
Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Tigris	AT 90	15,00
Turbo Basic	AT 64	22,00
Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-
Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Utilities 1	AT 137	16,00
Utilities 2	AT 138	16,00
Utility Disk	AT 172	19,90
VidigPaint	AT 214	19,90
Videofilmverwaltung	AT 151	19,90
WASEO Publisher	**AT 168**	**34,90**
Set für W. Publisher	AT 186	15,00
5 Bilderdisketten	AT 198	25,00
Bilderdisketten 6-8	**AT 228**	**16,00**
WASEO Designer	AT 208	24,00
WASEO Triology	AT 277	24,00
Grafinoptikum	**AT 318**	**24,00**
Labouratorium	**AT 331**	**24,00**
Werner-Flaschbier	AT 105	19,90
XL-Art	AT 154	49,00

ATARI-Pages im Netz

An dieser Stelle will ich in Zukunft interessante ATARI-Pages im Netz vorstellen, die ihren Schwerpunkt beim ATARI XL haben. Denn wer kennt das Problem nicht: Wenn man eine Suchmaschine startet, bekommt man hunderte von Seiten angezeigt, die sich mit ATARI, XL oder 8-Bit beschäftigen.

Dort die Interessantesten herauszufinden ist schwierig und deswegen möchte ich einige Seiten mit nützlichen Inhalten, Programmen oder Verweisen vorstellen, die allesamt einen Bookmark wert sind.

Auch hier bin ich wieder auf Eure Mithilfe angewiesen. Vielleicht kennt Ihr eine Seite, die noch nicht in allen Suchmaschinen verzeichnet ist oder nicht auf den Top-Seiten als Link geführt ist. Oder Ihr betreibt selber eine Seite auf der Ihr interessante Informationen zur Verfügung stellt.

Diesmal möchte ich die Seiten von Digital Antic Project vorstellen. Die Zeitschrift ANTIC war lange Zeit in den 80ern eines der führenden Magazine, die sich mit dem ATARI beschäftigten.

Die Artikel waren immer gut recherchiert und es wurden oft Themen aufgegriffen, von denen andere Zeitschriften noch gar nichts wußten.

So findet man in der Ausgabe Juni 1982 schon einen Artikel über Modems und DFÜ, aber auch programmiertechnische Tricks, wie z.B. Scrolling werden behandelt und auch die Hardware kommt nicht zu kurz.

Die Seite ist sehr übersichtlich aufgemacht, zu Beginn kann man sich gleich in eine Mailingliste eintragen lassen, die einen benachrichtigt, wenn neue ANTIC-Magazine für HTML vorbereitet worden sind. Zur Zeit sind neun Magazine im Internet verfügbar.

Neben den Artikeln sind auch die Coverblätter gescannt worden und bei den meisten Artikeln sind auch die jeweiligen Grafiken mitgescannt worden. Zu dieser Mühe kann man den Webmastern nur gratulieren. Wer sich des Englischen mächtig fühlt, sollte unbedingt auf dieser Seite einmal vorbeischauen:

www.northcoast.com/savetz/antic/dap.html

Falls Ihr interessante Pages habt oder kennt, dann mailt mir: qntal@zedat.fu-berlin.de

Mitarbeit

Liebe Atari-Freunde,

die Kommunikationsecke könnte so interessant sein. Leider machen viel zu wenige User davon Gebrauch.

Ich rufe alle auf, sich einmal aktiv an der Kommunikationsecke zu beteiligen. Also nicht nur reden, sondern auch einmal schreiben.

Auch sonst könnte das ATARI magazin ein wenig mehr Mitarbeit vertragen.

Das Atari magazin erscheint nur alle zwei Monate, diese Zeit dürfte doch ausreichen, damit auch Sie einen kleinen Beitrag beisteuern können. Also schreibt einmal. Bis dann, Euer Atari-Team.

Verlag Werner Rätz

PF 1640 - 75015 Bretten





Lieber Atari-Freund,

auf dieser Seite finden Sie unsere speziellen Sonderpostenangebote.

Greifen Sie schnell zu !

Von einigen Artikeln ist nur noch ein Exemplar vorhanden, daher sollten Sie gleich zugreifen!!!

Name	Datenträger	Preis
Action Biker	Disk	5,- DM
Adax	Disk	5,- DM
Amnesia	Disk	5,- DM
Blue M.	Modul	5,- DM
Black M. Composer	Disk	5,- DM
Boing	Disk	5,- DM
Captain Gather	Disk	5,- DM
Colorfont-Fontload	Disk	5,- DM
Crusade in Europe	Disk	5,- DM
Da Vinci Draw	Disk	5,- DM
Darkness Hour	Disk	5,- DM
Deluxe Invader's	Disk	7,- DM
Despatch Rider	Disk	7,- DM
Donkey Kong Junior	Modul	5,- DM
Dropzone	Disk	5,- DM
Fight Night	Disk	5,- DM
Final Legacy	Modul	5,- DM
Herbert I	Disk	10,- DM
Hydraulik Snowball	Disk	5,- DM
Jawbreaker	Disk	7,- DM
Kult	Disk	5,- DM
Lapis Philosphorum -Stein der Weisen	Disk	3,- DM
Lasermania-Robbo Konstr.	Disk	5,- DM
Miecze Valdgira	Disk	7,- DM
Miecze Valdgira II	Disk	5,- DM
Mission Zircon	Disk	5,- DM
Numtris	Disk	5,- DM
PC Xformer 3.0a	Disk	9,- DM
PC Xformer 2.0	Disk	7,- DM
Pole Postion	Modul	5,- DM
Robbo	Disk	5,- DM
Screen Dump I	Disk	5,- DM
Solar Star	Disk	5,- DM
Spider	Disk	5,- DM
Syn Boga Wiatru	Disk	5,- DM
Taxicab Hill	Disk	5,- DM
Video Ordner XXL	Disk	5,- DM

HARDWARE

Lightpen incl. PD-Software nur wenige vorhanden — 20,- DM

Stifte für Atari Color Printer (eine Einheit = 4 Farbpatronen)
5 Einheiten — 10,- DM

WICHTIG

Geliefert wird solange der Vorrat reicht.

Die Auslieferung erfolgt nach der Reihenfolge der Bestelleingänge.

ACHTUNG

Die Bestellungen für diese Sonderposten werden per Nachnahme ausgeliefert, da ansonsten die Abwicklung in einem Chaos endet.

Geliefert und berechnet werden dann nur die noch vorhandenen Artikel.

Solange der Vorrat reicht - Auslieferung nach Reihenfolge der Bestellungen

Sensationelle Preise !!!

Lassen Sie sich diese Chance nicht entgehen.

Nutzen Sie die Gelegenheit um Ihre Programmbibliothek zu vervollständigen.

Dieses Angebot ist nur noch in dieser Ausgabe und ist gültig bis zum nächsten ATARI magazin.

Also ran an die Software!



Name	Alle auf Disk	Preis
Adalmar		5,- DM
Alptraum		4,- DM
Antquest		5,- DM
Atomic Gnom		5,- DM
Bomber Jack		6,- DM
"C:"-Simulator		5,- DM
Cavelord		6,- DM
Der leise Tod		4,- DM
Design Master		5,- DM
Desktop Atari		9,- DM
Die Außerirdischen		5,- DM
Doc Wires Solitair Edition		5,- DM
Donald		7,- DM
Drag		5,- DM
Dredis		5,- DM
Dynatos		6,- DM
Enrico 1		5,- DM
Enrico 2		5,- DM
Fiji		4,- DM
FiPlus 1.02		5,- DM
GEM'Y		5,- DM
Gigablast		6,- DM
Glaggs it!		5,- DM
Graf von Bärenstein		5,- DM
GTIA Magic		5,- DM
Hunter		5,- DM
Im Namen des Königs		4,- DM
Invasion		4,- DM
KrIS		7,- DM

Name	Alle auf Disk	Preis
Laser Maze		6,- DM
Laser Robot		6,- DM
Lightraces		4,- DM
Logistik		5,- DM
Magic		7,- DM
Mega-Font-Texter 2.06		5,- DM
Minesweeper		5,- DM
Mister X		5,- DM
Monster Hunt		6,- DM
Mystik Teil 2		5,- DM
Oblitroid		7,- DM
Phantastic Journey 1		5,- DM
Phantastic Journey 2		5,- DM
Player's Dream 1		5,- DM
Player's Dream 2		5,- DM
Player's Dream 3		5,- DM
Print Universal 1029		5,- DM
Puzzledisk		4,- DM
Quick V2.1		9,- DM
Rubberball		4,- DM
S.A.M.		9,- DM
Schreckenstein		6,- DM
Shogun Master		6,- DM
Sogon		6,- DM
Soundmachine		6,- DM
TAAM		7,- DM
Taipei		4,- DM
Tecno Ninja		6,- DM
The Final Battle		5,- DM
Tigris		4,- DM

Name	Alle auf Disk	Preis
Videofilmverwaltung		6,- DM
VidigPaint		6,- DM
WASEO Designer		6,- DM
WASEO Grafinoptikum		6,- DM
WASEO Labouratorium		6,- DM
WASEO Publisher		6,- DM
WASEO Triology		6,- DM
Werner Flaschbier		4,- DM
Zebuland		6,- DM



Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten - Tel. 07252/4827

Neue Public Domain

Superangebote Seite 22-23

PD-Ecke

von Sascha Röber

Hallo PD-Freunde! Herzlich willkommen zur aktuellen PD-Ecke im Atari-Magazin! Wie immer habe ich auch dieses mal wieder ein paar Tage lang in meiner PD-Sammlung herumgestöbert, um Euch ein paar wirkliche Leckerbissen herauszusuchen, und dies ist das Ergebnis:

Insgesamt erwarten Euch wieder sechs PD-Neuvorstellungen, wobei es sich diesmal hauptsächlich um Spiele und Demos handelt, aber auch die Adventurefreunde kommen nicht zu kurz!

Den Anfang macht eine Demosammlung mit den schönen Namen Heavens little Demo World, die aus insgesamt fünf teilweise sehr guten Demos besteht, die wir uns doch mal genauer ansehen sollten!

Heavens little Demo World

4K Demtro

Diese kleine Demo ist wie der Name schon verrät nur 4KB lang, bietet dafür aber ein paar extrem gute Plasmaeffekte! Es ist schon recht erstaunlich, was der Programmierer aus nur 4KB Source-Code herausholt!

8K Demtro

Hm, weiter geht es mit einer Demo, die diesmal mit 8 KB Code auskommt und trotzdem mit grafischen Spielereien, Musik und Scrolltext strotzen kann!

16K Demtro

Der vorerst letzte Teil dieser Reihe ist eine 16KB Demo, die ein wirklich fantastisches Bild von PC-Adventure Darkseed zeigt! Außerdem gibt's noch Pixel-Effekte und gute Musik dazu. Die Grafik ist auf dem XL eine echte Revolution, denn in einer so hohen Auflösung habt ihr bestimmt noch kein Bild auf unserem Atari bewundert!!!

Realy Unreal heißt die vierte Demo der Disk, und hier zeigt uns HEAVEN was so alles mit Grafik möglich ist! Rotierende Bilder die sich strecken und wieder zusammenfliessen lassen den Betrachter daran zweifeln, das dies wirklich auf einem Atari 8-Bit läuft!

Carpe-Demo

Dies ist die letzte und zugleich eindruckvollste Demo, die ich bisher von HEAVEN gesehen habe! Hier fließen alle Erfahrungen und Effekte der ersten vier Demos zu einer Megademo mit mehreren atemberaubenden Parts zusammen! Einfach zurücklehnen und staunen!



Tja, HEAVEN Demoworld ist eine Sammlung, die jeder Demofreak unbeding haben sollte, denn sonst entgeht Euch der heißeste Stuff der letzten Monate!

Best.-Nr. PD 373 7,- DM

Games for Fun 2

Weiter geht's mit den Games vor Fun 2, einer Sammlung von 5 Spielen, die genau richtig für langweilige Abende sind!

Jumping Jim ist ein kleines Plattformspiel, bei dem man Schätze einsammeln muß ohne sich dabei von den Monstern erwischen zu lassen! Eine flotte Jagd über Leitern und Plattformen beginnt!

Bei **Frogger 3** geht's klassisch zu, denn wie bei seinem kommerziellen Vorbild muß man hier einen Frosch vom unteren Bildschirmrand nach oben in die Nistplätze führen! Allerdings gibt es hier drei unterschiedliche Level, dafür aber keine Musik im Spiel! Ein Zwei-Spieler-Modus und verschiedene Schwierigkeitsgrade sind ebenfalls vorhanden! Das Spiel macht durchaus Spaß, ist aber nicht ganz so gut wie der Kultfrogger von Atari!

Salomon-Run: Warum ein Spiel, bei dem man einen Lachs den Fluß hinaufsteuern muß, ohne sich von Bären erwischen zu lassen, so heißt weiß ich zwar nicht, aber dieses kleine Geschicklichkeitsspiel macht durchaus Spaß und darum ist mir der Name auch schnuppe!

PD-Ecke von Sascha Röber

Bei **Spyplane** geht's wieder mit Geschick zur Sache, denn hier muß man versuchen mit einem Flugzeug durch Höhlen voller Panzer, Laserkanonen und Raketenwerfern zu fliegen! Leider hat der eigene Flieger keine Waffen und so ist man auf Gedeih und Verderb auf sein fliegerisches Können angewiesen!

Lasertype ist ein recht einfach gemachtes Spiel für alle, die den Umgang mit der Atari-Tastatur üben wollen, denn hier sind die "Feinde" Buchstaben, die man nur von Schirm bekommt, wenn man die entsprechende Taste drückt! So kann man schon nach kurzer Zeit erheblich besser tippen!



Tja, das waren also die Games for Fun, doch nicht schlecht, oder??? Ich kann Euch diese Disk auf jeden Fall empfehlen und wenn Ihr sie haben wollt, dann braucht Ihr auch die Bestellnummer!

Best.-Nr. PD 374 7,- DM

NEW STUFF

Ein schlichter Name für drei aktuelle Demos, die aus Deutschland, Holland und der Tschechischen Republik kommen!

Den Anfang mach die **Fuck a Duck-Demo**. Dies ist eine Sample-Demo, die in Form eines Technosound recht eindrucksvoll die Möglichkeiten unseres Ataris auf diesem Sektor zeigt! Nach dem Start der Demo müßt Ihr eine beliebige Taste drücken, um den Sample zu laden!

Diskshoot: Diese kleine Demo stammt von WASEO und zeigt nette Grafikspielereien mit Sound und einem Scroller! Außerdem kann man die über den Schirm fliegenden Disketten auch noch abballern, was dem ganzen mehr Pepp verleiht!

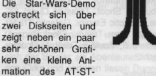
Eine Demo ganz anderer Art ist die **Dynakillers-Demo**, denn hierbei handelt es sich um die voll spielbare Demoversion eines neuen Spiels! Ganz im Stil von Bomber-Jack muß man hier versuchen, sich seinen Weg freizusprengen, ohne sich dabei selbst in die Luft zu jagen! Gute Grafik und sehr guter Sound lassen hier auf mehr hoffen!

Wie Ihr seht, bietet diese Disk also wirklich brandaktuelle Software, die man sich nicht entgehen lassen sollte!

Best.-Nr. PD 375 7,- DM

Star-Wars-Demo

Die folgende Disk ist nur etwas für Besitzer eines 320KB XE/XL, die Ihren Freunden mal zeigen wollen, daß man mit der RAM-Disk mehr machen kann als nur Disketten in einem Rutsch zu kopieren!



Die Star-Wars-Demo erstreckt sich über zwei Diskseiten und zeigt neben ein paar sehr schönen Grafiken eine kleine Animation des AT-ST-Kampfläufers aus "Die Rückkehr der Jedi-Ritter". Sehr schön animiert sieht man hier den Läufer mit hoher Geschwindigkeit marschieren und direkt daneben sieht man einen drehenden Walker, der uns seine Konstruktion gut zeigt! Leider gibt es in dieser Demo, die im übrigen von Analog Research und Chip Special Software geschrieben wurde, mal wieder keinen Sound. Aber diese erstklassige Animation sollte man schon mal gesehen haben, besonders wenn man eben einen RAM-Disk-Rechner hat, der im Normalfall ja viel zu wenig benutzt wird!

Best.-Nr. PD 376 7,- DM

Super-Puzzler

Wer Tetris mag hat jetzt wieder Grund zur Freude, denn mit Super-Puzzler kommt ein neuer Vertreter dieser Spielegattung auf den PD-Markt!

Super-Puzzler bietet viele Features des Originals, Statistiken über die bisher aufgetauchten Teile, verschiedene Level etc...

Die Grafik ist recht gut und die Steuerung geht auch in Ordnung, könnt aber vielleicht ein bisser'l flotter sein! Soundmäßig kommt nicht allzuviel 'rüber, aber dafür macht die abspeicherbare High-Score Liste vieles wieder wett, denn nichts motiviert mehr als einen Rekord zu brechen!

Wer noch nach einem guten Tetris sucht oder einfach auf dieses Spielprinzip steht, sollte hier ruhig zugreifen.

Best.-Nr. PD 377 7,- DM

Zargon

Abenteuerlich geht es im Textadventure Zargon zu! Hier übernimmt man die Rolle eines Abenteurers, der recht abenteuerliches auf der Suche nach einem neuen Abenteuer erlebt! Na, wenn das nicht genug Abenteuer für einen langen Abend ist, dann weiß ich es nicht mehr!

Das Textadventure besitzt einen großzügigen Parser der wirklich eine Menge Wörter versteht und ist sehr liebevoll programmiert worden, was sich in den detailreichen Raumbeschreibungen zeigt. Wer mal wieder ein richtig kniffeliges Adventure lösen möchte, der ist hier gut bedient, denn einfach wird's bei Zargon bestimmt nicht! Also, hinein ins Abenteuer!!!

Best.-Nr. PD 378 7,- DM

So, und damit wären wir mal wieder am Ende des Weges angelangt! Es war ja recht schön mit Euch, aber nun muß ich mich verabschieden.

Bis zum nächsten mal hier in der PD-Ecke!!

Sascha Röber

KLEINANZEIGEN



Kostenloser Kleinanzeigenmarkt

Anzeigenschluß 5. Oktober

Suche ständig Literatur - alle Themenbereiche - über den 'kleinen' ATARI (bitte gut erhalten und zu angemessenen Preisen!). Speziell: "Adventures - und wie man sie..." sowie "Strategiespiele - und wie man sie...", beide von Data Becker. Angebote an: Sebastian Wodarski, Vogtweg 4, 78126 Königsfeld, Tel.: 07725/ 2589 (eMail: Wodarski@t-online.de)

Suche ständig original Software (d.h. Originalverpackung und inkl. aller Handbücher) zu allen Themenbereichen (vor allem Spiele und Programmiersprachen) für meinen ATARI 800XE (nur MODUL oder Diskette). Angebote an: Sebastian Wodarski, Vogtweg 4, 78126 Königsfeld, Tel.: 07725/2589 (eMail: Wodarski@t-online.de)

Suche (immer noch) dringend einen günstigen Monitor (inkl. aller Anschlußkabel) mit vernünftiger Auflösung (am liebsten Farbe) für meinen ATARI 800XE! Angebote an: Sebastian Wodarski, Vogtweg 4, 78126 Königsfeld, Tel.: 07725/2589 (eMail: Wodarski@t-online.de)

Suche spielstarkes Schachprogramm für meinen ATARI 800XE! Angebote an: Sebastian Wodarski, Vogtwèg 4, 78126 Königsfeld, Tel.: 07725/2589 (eMail: Wodarski@t-online.de)

Suche BIBO DOS in der Version 6.x oder ein anderes Programm, um Disketten doppelseitig formatieren zu können! Sebastian Wodarski, Vogtweg 4, 78126 Königsfeld, Tel.: 07725/ 2589 (eMail: Wodarski@t-online.de)

Zu verkaufen: Software auf Modul, je 12.50,- DM!

Moon Patrol, Defender, Joust, Super Breakout, Desert Falcon, Megamania Galaxian, Ballblazer, Rescue on Fractalus, Quix, Lode Runner, Donkey Kong Jr., Final Legacy, Starriders 2, Jungle Hunt, Kaboom Food Fight, Robotron 2084er, Blue Max

Software auf Cassette je 7.50,- DM!

Gunlaw, Star Flite, Red Max, Caverns of Eriban, Daylight Robbery, Tale of beta Lirae, Touch, War Copter, Periscope up Fischmarkt, L.A. SWAT, Cristal Raider Warhawk, Space Lobster, Winter Olympics, Space Wars, Robot Knights, Nightmares Mountain Bike Simulator, Arkanoid Darts, Mountain Shoot, Treasure Quest Airline, Galactic Empire, Galactic Trader Escape from Traam, Silent Service, System 8, Boulder Dash 1, Boulder dash 2

Hardware:

Floppy 1050, 100% in Ordnung, Mit Netzteil 140,- DM, ohne 110,- DM Computer 800 XL mit Netzteil, Werkstattgeprüft! 100,- DM Atari 1050 Netzteile! Preis 45,- DM! Nur 2 am Lager! Commodore Amiga 1200 mit 40MB-Festplatte, Workbench 3.1 installiert, Directory-Opus, x-Copy, Mouse, TV-Scart-Anschlusskabel, Staubschutzhaube, 20 PD-Disks, kompletter Satz mit Anleitungsbücher Komplett 600,- DM.

Star SJ48 Tintenstrahldrucker, extrem leicht und sehr klein, nur 1,8 Kilo! Mit nachfüllbarem Druckkopf und einer Zusatzfüllung, auch am Atari zu gebrauchen z.B. mit Print Star oder mit dem PD-Mag! Mit Netzteil nur 300,- DM.

Star LC 100 Color 9 Nadel 4-Farb-Drucker, sehr gut am Atari zu gebrauchen, mit Anleitungsbuch, Color und Schwarz-Farbband, eingebautes Netzteil nur 200,- DM.

Microprint-Centronics Interface 45,- DM, Disk-Locher Sonderpreis für alle nur 5,- DM (große Mengen lieferbar) Mouse-Pads Blau, brandneu nur 7.50,- DM! C-64 mit Netzteil 75,- DM, C-64 Floppy 1541 mit Netzteil 75,- DM, C-64 Originalsoft, größtenteils mit Anleitung, ab 5,- DM! Liste anfordern! C-64 Netzteil 35,- DM.

Atari 2600 Module ohne Anleitung: Preis je 10,- DM:

Star Raiders, Ghostbusters, Autolaw, Die Springteufel, Aufruhr im Zoo, Pole Position, Motocross, Q-Bert, Reactor, Pac Man, Dragonfire, Solar Fox, Swordquest, Feuerwehr im Einsatz, Die hungrigen Frösche, Dschungel Boy Top Gun, E.T., Enduro Racer, Combat.

PD-Mag, Bruch 101, 49635 Badbergen.

Es kann auch telefonisch bestellt werden (Nur per Nachnahme!) unter der Nummer 0171/9254660 oder 0161/1507608.

Suche ATARI XE Video-Game-System mit 1 Modul, 1 Joystick, 1 Lightgun bis zu 150,- DM. Tel./Fax 02045/6730 (Mo.-Do. ab 18.00 Uhr).

Suche Joystick für Atari 800 XE, wer weiß wo es noch welche gibt? Bitte melden unter Tel. 07305/5630, Klaus Seefelder.

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

News

PD-MAG 5/97

Hallo PD-Mag Freunde!

Nach zwei Monaten Wartezeit, über 100 Stunden mehr oder weniger wilden tippens und einer ganzen Menge Mühe haben wir es wieder einmal geschafft- das PD-Mag Team stellt sein neuestes Werk vor!

Wie immer haben wir uns in der gesammten Atari-8-Bit Welt umgehört, um die neuesten Nachrichten zusammenzutrommeln! So erwarten Euch auch diesmal über 200 Seiten News, Spieletests, Tips und Tricks und auch wieder eine ganze Menge Leserbriefe!



Natürlich ist der Magazinteil nicht das einzige, womit wir Euch erfreuen wollen. Bei der PD-Software sieht es auch wieder sehr rosig aus. Dann wollen wir doch mal sehen, was Euch so alles erwartet!

CSM-Editor Wie immer ist unser allseits beliebter Magazin-Editor mit dabei.

In der **CAMPDEMO** erfahrt ihr alles wissenswerte über die Computer-Camps, während die **UNREAL-DEMO** wahrhaft unglaubliche Grafik-Effekte auf den Bildschirm zaubert!

Die Spielefreaks können sich aber auch über neues Futter freuen! Bei **Spyplane** geht es richtig zur Sache, denn hier muß man mit einem Flugzeug an vielen Kanonenstellungen usw. vorbei, ohne sich dabei erwischen zu lassen!

Jumping Jim ist dagegen genau richtig für Freunde von Plattformgames, denn hier müßt Ihr auf verschiedenen Ebenen versuchen Schätze einzusammeln, ohne Euch dabei von den Wachrobots killen zu lassen!

Frogger 3 ist dann ein echter Klassiker, denn wie beim Atari-Original müßt Ihr auch hier einem Frosch über den Bildschirm helfen, allerdings gibt es hier drei unterschiedliche Level!

Lazertype ist mehr eine Übung als ein Spiel, denn hier lehrnt Ihr verdammt schnell auf der Tastatur zu klimpern!

Gespenstisch gut ist unser Rollenspiel **Labyrinth of Death**, bei dem sich der Spieler als Abenteurer Magiern, Orks und anderen fiesen Dungeonbewohnern entgegenstellen muß!

Zum Schluß haben wir dann noch das **CSM-Haushaltsbuch**, das ja eigentlich schon beim letzten mal mit dabei sein sollte, dann aber durch eine kleine Schusseligkeit meinerseits durch das Spiel Threshold ersetzt wurde!

Wie Ihr seht, gibt's also auch diesmal wieder mehr Gründe als nötig wären, um sich diese Ausgabe des PD-Mags zuzulegen! Deshalb zögert jetzt nicht mehr länger, zückt den Bestellschein und besorgt Euch das neue PD-Mag!

Best.-Nr. PDM 597 12,- DM

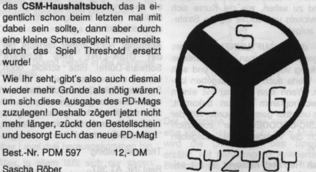
Sascha Röber

SYZYGY 5/97

Während es draußen endlich richtig Sommer geworden ist und mit über 30 Grad tropische Verhältnisse herrschen, entsteht hier eine neue Ausgabe des SYZYGY's. Wir trotzen dem Sommerloch und haben hoffentlich wieder eine interessante Auswahl an Texten aus allen Bereichen zusammengestellt.

Wie immer bietet das SYZYGY eine große Auswahl an Informationen und Berichten rund um unseren kleinen Atari. Aber auch in dieser Ausgabe wollen wir wieder den einen oder anderen Blick über den Rand der Atari Szene riskieren. Im Einzelnen bietet Euch diese Ausgabe des SYZYGY's folgendes:

Wir berichten über die neuesten Informationen rund um die 8-bit Ataris, wie immer liegt der Schwerpunkt bei den News aus dem Internet. Außerdem erfahrt Ihr, wie es mit den aktuellen Versionen der Atari Emulatoren steht. Auch bekommt Ihr einen kleinen Einblick in die Arbeit der ARGS (ABBUC Regionalgruppe Stuttgart). Wie gewohnt fehlen auch die gewohnten Serien wie z.B. die Problemecke und die PD Ecke nicht.



Auch außerhalb der Atari Szene gibt es wieder einiges zu berichten. Ihr erfahrt ein paar subjektive Eindrücke von der Loveparade und der Streetparade in Zürich. In der Kinoecke gibt es einen ausführlichen Bericht über das Saurierspektakel 'Lost World: Jurassic Park'. In der Internet Corner erfahrt Ihr viel über neue kuriose Dinge im Internet. Ebenso fehlen auch hier nicht die Serien wie die Witze, usw.

Auf der zweiten Seite der Diskette gibt dieses mal eine brandneue Demo aus Polen.

Ich denke, daß wieder für jeden etwas dabei sein sollte. Mir bleibt nur noch, Euch viel Spaß mit dem Atari Magazin und dem SYZYGY zu wünschen!

Bis bald Stefan (lausberg@studbox.uni-stuttgart.de)

Best.-Nr. AT 366 9,- DM

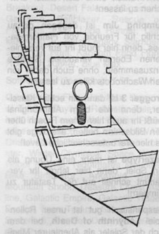
DISK-LINE 48

Genau richtig zu den Sommertagen mit Hitzegraden bringt die DISK-LINE wieder eine erfrischenden Softwaremix und neue Abwechslung für alle XL/XE-Freunde.

Passend zum neuen Höhenflug an der Börse kann man jetzt auch im **BOERSENSPIEL** kräftig spekulieren, und das zum Glück gefahrlos und ohne echtes Geld verlieren zu können. Trotzdem ist es immer spannend zu sehen, wie die Kurse sich entwickeln und ob die eigene Strategie aufgeht.

Mit dem **LAUFTUNNEL**-Programm dagegen kann man die räumliche Wirkung von Farben testen und sich die Werte auch direkt ausgeben lassen. Wenn man es mal mit einem Basic-Programm zu tun bekommt, das unlistbar gemacht wurde, hilft der **BASIC-DECODER**, der zusätzlich noch die Variablentabelle ausgeben kann.

Auch Raimund Altmayer ist mit seinem **SAMPI** Sample-Player wieder dabei. Im 4. Teil können zwei gute Samples abgespielt werden. Die Demo **KLEINE SINUSSPIELEREIEN** zeigt eindeutig, daß man auch mit relativ wenig Aufwand eine schöne Grafikdemo programmieren kann. Gezeigt werden 7 Grafikmuster, die man einzeln aus einem Menü anwählen kann. Und dann wäre da noch die **ZWEITE PC-BILDERSHOW TEIL 2**, wo mit einer klangvollen Musik im Hintergrund ganze 11 Bilder in Graphics 8 mit höchster Auflösung und guter Qualität präsentiert werden.



So hat diese Ausgabe wieder für jeden etwas dabei, also nicht lange auf das Angebot stieren, sondern die Diskette gleich besorgen und sofort ausprobieren!

Achtung! Noch immer herrscht bei der DISK-LINE eine schwere Software-Dürre! Bitte schickt doch wieder mal etwas, egal ob Bilder, Samples, Spiele, kleine Grafikdemos oder Anwendungsprogramme: Es ist alles willkommen! Sorgt auch bei der DISK-LINE mal für einen kleinen "Software-Sommer" !!

Thorsten Helbing

Best.-Nr. AT 367 10,- DM

Fire Stone

(C) Sikor Soft

von Markus Römer

Na, wie wär's mit einer kleinen Runde Boulder Dash? Wie, schon alle Level durchgespielt? Na, dann wird's ja Zeit für Fire Stone! Denn dieses kleine Spiel von Sikor Soft ist ein klasse Boulder Dash-Clone. Es erreicht nicht den Umfang vom Original, so sind die Level alle nur einen Bildschirm groß, aber es macht ähnlich viel Spaß.

Fire Stone kann keine Maßstäbe in Grafik und Sound setzen, aber es macht zweierlei: Spaß und süchtig! Es beweist wieder einmal, daß tolle Effekte zwar schön und gut, aber eben nicht alles sind.

Die Programmierer von Fire Stone haben ein tolles Spiel in 32 Sektoren gepackt, das einen so schnell nicht vom Bildschirm aufstehen läßt.

Grafik:	2-
Sound:	-/- (Nur FX)
Spielspaß:	2+
Gesamt:	2

Best.-Nr. ATM 63 DM 19,90

Cyborg

(c) Sikor Soft

von Markus Römer

Das Spielprinzip von Cyborg hier und jetzt mit kurzen Worten zu erklären versuchen, wäre ein hoffnungsloses Unterfangen. Ihr müßt als kleiner Roboter verschiedene Obstsorten in angegebener Menge einsammeln, müßt die richtigen Schlüssel zu den passenden Türen finden und müßt Euch die miesen Stellen im Spiel merken, die Euch durch die Gegend schleudern und Euch den Weg verbarikadieren.

Einfach? Zweiunddreißig Leben zu Beginn sprechen eine deutliche Sprache.

Grafisch ist das Spiel nicht der absolute Reißer, auch der Sound bewegt sich eher im guten Mittelfeld, aber der Spielspaß ist groß. Es handelt sich eben um ein völlig anderes Spielprinzip, das Spaß macht und einige Zeit an den Computer fesseln kann.

Grafik:	2-
Sound:	2
Spielspaß:	1-
Gesamt:	2

Best.-Nr. ATM 64 DM 24,90



Starball

(c) Mirage

von Markus Römer

In diesem Spiel steuert ihr einen kleinen Ball durch die Gegend und müßt Kristalle (oder Diamanten oder so) einsammeln. Bei dieser Arbeit stören Euch tiefe Abgründe und "Ballfressende" Pflanzen, außerdem müssen verschiedenfarbige Schlüssel an den passenden Türen benutzt werden, und auch mit den Sprengsätzen muß man richtig umgehen.

All das ist mit einer sehr guten Grafik umgesetzt, dazu läuft eine schöne Musik, die etwas an "La Bamba" erinnert. Die Steuerung ist sehr realistisch, d.h. ziemlich schwierig (die Kugel braucht, um auf Touren zu kommen, wird dann schneller, das Abbremsen dauert, und wenn man 'mal gegen eine Wand gerannt ist, muß man schon clever gegensteuern.).

Technisch ist das Spiel sehr gut gelungen. Das Problem ist der Schwierigkeitsgrad, denn man muß irre aufpassen, daß man die Kugel nicht kaputtmacht. Nichts für ein schnelles Spielchen zwischendurch, sondern etwas für geübtere Joystickkünstler und die eine oder andere verknobelte Stunde.

Grafik:	2
Sound:	2+
Spielspaß:	2- (sehr schwierig)
Gesamt:	2

Best.-Nr. ATM 65 DM 24,90

Wloczykij

(c) LK AVALON

von Markus Römer

Ihr schlüpft in die Rolle des Vagabunden (pol. "Wloczykij") und müßt einem Außerirdischen helfen, seine Besatzung wiederzufinden, die nach dem Absturz des Raumschiffs in der ganzen Umgebung verteilt wurde.

Was sich hier nach einem 08/15-Spiel anhört, ist in Wirklichkeit eines der besten Games, das je in Polen für unseren kleinen Atari erschienen ist.

Die comicmäßige Grafik setzt Maßstäbe, die Animation der Spielfigur und der Gegner ist hervorragend, und der Sound gehört in die allererste Kategorie.

Wenn es bei diesem Spiel überhaupt etwas negatives gibt, dann die relativ geringe Anzahl an Leveln. Angeblich gibt es davon nämlich nur vier Stück. "Angeblich", weil ich bis jetzt nicht über Level drei herausgekommen bin.

Alles in allem läßt sich nur sagen, daß Wloczykij jeden Pfennig wert ist, den es kostet. Es sollte in keiner Spielesammlung fehlen.

Grafik:	1-
Sound:	1
Spielspaß:	1
Gesamt:	1

Best.-Nr. ATM 66 DM 24,90

Vicky

(c) AVALON

von Markus Römer

Bei diesem Spiel dürfte es sich um das älteste heute getestete handeln - es hat immerhin schon vier Jahre auf dem Buckel. Trotzdem ist es immer noch eines der technisch besten Games aus Polen - Tomasz Liebich hat damit bewiesen, daß er nicht nur Musik aus dem XL zaubern kann.

Vicky, ein junger Wickinger wird auf eine Insel verschlagen und danach von einem erzürnten Gott ins Walhalla geschickt, wo er sechs Aufgaben zu erfüllen hat, wenn er diesen Ort wieder verlassen will.

Das Spiel ist wirklich nicht einfach, denn Walhalla ist ein sehr großes Labyrinth, das immer wieder verschieden ist, und in dem es vor Monstern aller Art nur so wimmelt.



Der Vorspann zu Vicky war damals eine kleine Sensation: Zu guter Musik wird die Geschichte des Spiels erzählt, mit hervorragend Animierten Bildern. Dazu kommen noch ein Titelbild und ein Game-Over-Screen, die

mit tollen Digi-Sounds aufwarten. Und im Spiel gibt es ebenfalls gute Grafiken, klasse Animationen und eine gute Musik. Was will man mehr?

Grafik:	2+
Sound:	1- (Im Vorspann)
	2 (Im Spiel)
Spielspaß:	2+
Gesamt:	2+

Best.-Nr. ATM 67 DM 24,90

Rockman

(c) Mirage

von Markus Römer

Zu guter Letzt noch ein Spiel, das an die Genialität von Wloczykij heranreicht. Bei Rockman hat man die Aufgabe, durch verschiedene Labyrinthe zu rennen, Obst und andere Gegenstände einzusammeln und so die Tür zum nächsten Bildschirm zu öffnen. Außerdem sollte man sich dann noch gegen die Gegner wehren, die einen sonst zur Schnecke machen und einem eines seiner Leben klauen.

Die eigene Spielfigur ist ein kleines grünes Gesicht, das grinsend durch die Gegend schnurrt. Und ebendieses Kerlchen grinst den Spieler auch vom Titelbild an. Das Spiel bietet einfach alles, was man erwarten kann: Tolle Grafiken im Titelbild und im Spiel, hervorragende Animationen, vier verschiedene Musiken der Extraklasse und jede Menge Spielspaß. Wer dieses Spiel nicht hat, braucht einen verdammt guten Grund!

Grafik:	1
Sound:	1
Spielspaß:	1
Gesamt:	1

Best.-Nr. ATM 68 DM 24,90

Oldie-Ecke

Lapis Philosophorum
Der Stein der Weisen

Hallo Adventurefreunde!

Wer ist nicht immer auf der Suche nach Abenteuern um endlich einmal ein Held oder so etwas zu sein? Bei "Der Stein der Weisen " kannst Du ein Held werden, zwar ohne ritterliche Schwertkämpfe, aber durch viel List und Einfallsreichtum!

Doch kommen wir erst zur Story: Im Reich Alkanien regiert ein freundlicher König der von seinen Untertanen geliebt und geehrt wird. Leider hat unser König keinen Thronfolger, und so heiratet er eine königliche Witwe und adoptiert deren Sohn! Doch dieser ist sehr Machthungrig und will den Thron schon jetzt und nicht solange warten bis der König von alleine stirbt! Also vergiftet er den König und kurz darauf wird dieser schwer krank.

Da der machthungrige Stiefsohn alle Heiler des Reiches mit dem Tod bedroht hat, scheint es keine Rettung mehr für den König zu geben, es sei denn durch Dich! Also machst Du Dich mit Deinem Wissen über die Heilkunst auf den Weg zum König, doch erst einmal mußt Du es schaffen an den Torwachen der Stadt vorbeizukommen!

Der Stein der Weisen ist es sehr komplexes Adventure mit vielen gut gezeichneten Grafiken, unterschiedlichen Charakteren und einer wirklich guten Handlung! Es gibt verschiedene Rätsel und man muß an einigen Stellen ganz schön die grauen Zellen



in Bewegung setzten um, weiterzukommen; doch das macht ja gerade die Faszination eines Adventures aus!

Dank dem guten Parser und der vorhandenen Abspeicherfunktion kommt man nach einiger Übung recht gut voran und trotzdem kann es schon eine ganz schöne Zeit dauern, bis man endlich den König erreicht, denn der fiese Stiefsohn kommt uns immer wieder in die Quere!

Meiner Meinung nach ist "Der Stein der Weisen" eines der besten deutschen Text/ Grafikadventures, die es für unseren kleinen Atari gibt und da es dieses Kultspiel jetzt hier bei Power per Post für lächerliche 3,- DM gibt, sollte wirklich jeder schnell zuschlagen, solange noch genügend Exemplare vorhanden sind!

*	Grafik	8 *
*	Story/Atmospäre	8 *
*	Spielspaß	9 *
*	Parser	8 *
*	Motivation	10 *
*	Gesamt	9 *

Sascha Röber

AM - SYZYGY 4/97

SYZYGY 4/97

Tut sich etwas in den unendlichen Weiten des Internets und auch hier in heimischen Gefilden im XL/XE-Bereich? Diese spannende Frage wird nun zum vierten Mal mit einer Ausgabe des Text- und Infomagazins mit vielen Texten zu verschiedenen Themen beantwortet, und für weitere Unterhaltung sorgt dann wie gewohnt eine Portion PD-Software auf der Rückseite.

Wie immer steht auf dem Aufkleber der Diskette "8-Bit-Power für den ATARI XL/XE", so kann man hier also gleich nachsehen, was das Magazin an neuer Power bietet.

Zunächst mal gibt es allerdings dererlei nicht so viel Neues zu sehen, ein Titelbild ist durch unzweifelhaftes Nichterscheinen vertreten. Im Menü, das nach dem Booten erscheint, gibt es auch keinen Hinweis mehr auf die Fragebogenaktion. Liest man dann jedoch das Vorwort, wird der Grund dafür schnell klar: Stefan schreibt, er sei 8 Wochen krank gewesen und hätte daher noch weniger Zeit als üblich zur Fertigstellung des Magazins gehabt, weshalb noch ein paar Dinge fehlen.

Dann spricht er aber gleich ein paar Dinge aus dem Inhalt an: So gibt es diesmal ein paar Spieletests von Spielen, die durch Herrn Rätz zur Verfügung gestellt wurden, einen Bericht über ein 3D-Kino im Film-Corner und auch einiges aus dem Internet. Nach diesem Appetithappen kann man tatsächlich schon auf das Weiterlesen gespannt sein.

Nach dem Impressum kann man erfreulicherweise feststellen, daß sich bei den Credits (also den allseits bekannten Danksagungen) auch schon wieder etwas mehr tut, denn hier wird gleich zwei Lesern für ihre Mitarbeit gedankt. Man sieht also, daß das SYZYGY nicht so allein auf seinem Posten ist, wie das immer so den Anschein hat.

Bei den ATARI 8-Bit-News läßt Stefan auch wieder einiges vom Stapel, so schreibt er hier etwas über die KE-Messe in Hanau, über die nun wieder ins Magazin zurückkehrte Rubrik Spieletests und daß es Armin Stürmer, dem Chef des AMC-Verlags, nach seiner Operation wieder besser geht.
Das ist wirklich eine erfreuliche Nachricht, da der Verlag für sein großes Hardwareangebot bekannt ist, und man nun wieder welche dort bestellen kann, und der ATARI-Welt ein altbekannter ATARI-Händler erhalten bleibt.

Der nächste Text wird nun erst richtig interessant, denn hier schreibt ein Leser namens Ronald Gaschütz einen recht ausführlichen und gut lesbaren Bericht über die XL/XE-Messe in Hanau, z.B. über den Eintritt und was dort alles Angeboten wurde. Auch gibt er Armin Stürmers neue Adresse bekannt, da dieser umgezogen ist.

Es folgt ein neuer Text über die Neuheiten bei den Softwareemulatoren. Diesmal sind es aber keine für den XL/XE, sondern für den ST und das Lynx, also die Handspielkonsole von ATARI, für die es sogar mal einen extra Club gab. Der ST-Emulator erhielt den bezeichnenden Namen PacifiST und soll außerdem noch mehrere gut laufende ST-Programme gleich mit dabei haben, während der Lynx-Emulator nur ein paar selbstgeschriebene mitliefert.

Da Stefan aber noch keine Zeit für genauere Tests hatte, verspricht er, diese im nächsten SYZYGY unterzubringen. Ronald Gaschütz hat sich dann auch bei der Rubrik "Hilfe, ich habe ein Problem" zu Wort gemeldet. Hier fragt er, ob jemand die Anleitung für die von ihm erst gerade kürzlich erworbene ATARI-Maltafel hat, denn er vermißt bei dem dazu passenden Malprogramm eine Zurücknahme-und Kopierfunktion. Wer also so eine Anleitung hat oder sich mit dem Programm auskennt, kann sich mit ihm in Verbindung setzen oder an das SYZYGY schreiben, denn die Lösung dafür wäre sicher auch für andere Maltafel-Besitzer, die dasselbe Problem haben, aber sich bisher nicht weiter daran störten, interessant.

Die Leserbriefrubrik kann man gleich überspringen, denn hier ist nur die Meldung zu lesen, daß es keine Leserbriefe gibt. Auch die Kleinanzeigen wurden nur vom Magazinautor selbst genutzt, denn hier hat er eine eigene mitsamt Post- und E-Mail-Adresse untergebracht.

Schließlich wird im nächsten Text noch kurz auf die Software der zweiten Seite eingegangen. Diesmal ist sie das Basic-Spiel KARATE MASTER, was aber eine erstaunlich gute Grafik und Animation bietet. Zwar gibt es dabei die schönen Hintergründe wie bei "International Karate" nicht, aber ansonsten kann sich das Spiel im Vergleich mit seinem kommerziellen Vorbild durchaus sehen lassen.



Wie immer an dieser Stelle im SYZYGY geht es nun weiter mit dem Internet-Bereich. Bei "Neues aus den News" gibt es allerdings wenig Neues zu lesen, denn Stefan schreibt hier, da sei im Moment wenig los, weil 80 % davon schlichtweg aus Verkäufen und Auktionen bestünde. Mehr bietet dann wieder die Rubrik "ATARI 8-Bit goes WWW", hier erklärt Stefan, wie man sich im Internet zurechtfinden kann, wenn man bestimmte Informationen sucht, wofür es mehrere Möglichkeiten gibt.

ATARI magazin - SYZYGY 4/97

Zum Beispiel Suchmaschinenprogramme, Newsgroups, FTP-Server und nicht zuletzt die in fast jeder WWW-Seite vorhandenen Links.

Im Internet-Corner dagegen gibt er bekannt, daß die MP3-Module nun auf einmal illegal seien. Diese Module ermöglichen es, große Musikdatenmengen verlustfrei zu sehr kleinen Dateien zusammenzupacken. Nun will die Musikindustrie angeblich gegen diesen Mißbrauch vorgehen. Stefan gibt hier seine Skepsis und Kritik zum Ausdruck und wer will, kann ihm hierzu auch noch seine persönliche Meinung mitteilen.

Nun folgt der Film-Corner. In dieser Ausgabe hat er sich allerdings zu einem Sonderbericht gewandelt, da Stefan hier über ein neues 3D-Kino namens "IMAX 3D" berichtet, in dem 4 solcher Filme gezeigt werden. Der Bericht ist recht verständlich, und so kann sich jeder eine Vorstellung über diese neue Kino-Art machen.

Im Jaguar-Corner wird dagegen ein Kriegsspiel vorgestellt, das nach Aussage des Testers allerdings auch etwas Strategie verlangt, und in der Rätselecke ruft Stefan zum Einsenden von Rätseln seitens der Leser auf, denn diese hätten dies in ihrem Fragebogen als wichtig angegeben, und so würde er die Mitarbeit in dieser Rubrik sehr begrüßen.

Natürlich kommt dann noch die Witzeecke, die diesmal zwei Witze präsentiert. Darunter befinden sich drei der bereits abgekündigten Spieletests. Getestet wurden hier DEATHLAND, ein Lauf- und Rennspiel im Stil von FRED oder MISSION, wobei besonders die Musik gut sein soll, dann FATUM und RYCERZ, ein Plattform-Sammelspiel. Wegen Zeitproblemen mußten diese Tests allerdings etwas knapp ausfallen, aber Stefan kündigt an, ausführlichere Berichte darüber in den nächsten Ausgaben nachzuliefern.

Den Schluß bildet wie immer der Vorschautext. Hier bittet Stefan darum, daß ihm vielleicht der eine oder andere mal einen Text abnimmt und wünscht ansonsten eine gute Zeit und schönes Wetter bis zum nächsten Mal.

Fazit: Trotz der Zeitprobleme hat Stefan es geschafft, eine informative und unterhaltsame Ausgabe auf die Beine zu stellen. Besonders der Messebericht, die Emulatoren-Neuheiten, die Informationssuchhilfe im Internet und der Sonderbericht über das neue 3D-Kino sowie die Spieletests fallen dabei positiv auf.



Wenn er nun wieder mehr Zeit für das Magazin hat, wird auch das SYZYGY wieder zu alter Form auflaufen können und sicher auch mit den kommenden Ausgaben einen willkommenen Lesestoff für die XL/XE-Welt bieten.

Thorsten Helbing

Best.- Nr. AT 364 9,- DM

PD-MAG 4/97

Sascha Röber und seine getreuen Leser sind wieder angetreten, um der ATARI-XL/XE-Welt zu beweisen, daß sich im Public-Domain-Bereich immer noch eine Menge tut. Und so kann man sich auch mit der neusten Ausgabe dieses Text- und Softwaremagazins auf jede Menge Information und Unterhaltung aus allerlei Bereichen gefaßt machen.

Nach dem Booten gelangt man wieder automatisch in das Auswahlmenü, von dem aus man das Intro oder Magazin anwählen kann. Entscheidet man sich für ersteres, kommt kurz darauf die Meldung, daß man zum Fortsetzen danach leider neu booten muß. Dann erscheint eine leider nicht neue Demo von Peter Dell, die aber nicht nur farbenprächtige Buchstaben, sondern auch eine bunte Regenbogenröhrenanimation und eine klangvolle Musik bietet.

Im Scroller darunter wird nach einer Weile bekanntgegeben, daß noch immer dringend neue Introprogrammierer gesucht werden. Sascha schreibt hier sogar, daß man über die Bezahlung reden kann und gibt zusätzlich noch seine Telefonnummer an. Also, wer hier etwas tun will, kann ihn anrufen, vielleicht gibt es ja dann in Zukunft wieder eine Reihe neuer schöner Intros, mit dem das Magazin eröffnet wird.

Nach dem leider notwendigen Neubooten und der Anwahl des Magazins im Auswahlmenü wird zunächst wieder das Vorwort geladen. Sascha verkündet hier voller Stolz, daß auch in dieser Ausgabe wieder 200 Seiten Bildschirmtext zu lesen sind, außerdem gäbe es noch einen Messebericht über die Messe in Schreiersgrün (offensichtlich ein Fehler, denn dieser taucht später im Magazin nirgendswo auf). Auch gibt es jede Menge Neuigkeiten, Tips, Tests und sogar eine funkelnagelneue Rubrik namens "Softwarehunt", wo er in Zukunft über die neusten Angebote aller Händler informieren will.

Im bald darauf geladenen Menü kann man in der obersten Bildschirmzeile dann die Meldung lesen, daß ein Bild vorhanden ist. Dieses entpuppt sich auch als ein nettes Comic-Bild von Odie. Wer das nicht kennt: Odie ist der Hund aus den Garfield-Katzencomics. Der Text in der Neuigkeitenrubrik wurde diesmal wieder komplett

ATARI - PD-MAG 4/97

von Sascha persönlich geschrieben. Er informiert hier über neue Megademos aus Polen, die bei einem Wettbewerb entstanden und bald beim ABBUC erscheinen sollen. Über die immer noch stattfindende PPP-Restpostenaktion, der neu ins Leben gerufenen Sonderaktion zum 5jährigen Bestehen des PD-Mag, wofür es extra günstige Angebote geben soll (den Anfang machen eine Reihe Adventures für nur 5 DM).

Weiter geht es mit einem neu hereingekommenen Posten an Kassettenspielen, über neue PD's beim TOP-Magazin, die Erholung von Armin Stürmer nach seiner Operation und daß KE-Soft einen Klassiker-Posten und einen "TV-Boy" anbietet, was nichts weiter als eine ATARI-Spielekonsole ist, die aber gleich 127 eingebaute Spiele beinhaltet. Wer also gern spielt und nicht haufenweise Module dafür kaufen will, hat hier eine unheimlich praktische Lösung.

In der Rubrik "Intern" stehen wieder neben den altbekannten und nahezu unveränderten Texten der Bezugsadressen und des Impressums auch die für "Rat und Tat", wo Sascha diesmal die Fragen zweier Leser beantwortet, die sich um die Themen Datenrekorder, Plotterstifte, Farbausdruckprogramme und Verbindung zwischen XL/XE und PC drehen. In seinem Basic-Kurs setzt Sascha seine Druckeransteuerung fort, wobei man hier sehen kann, wie man die Zeichensätze bei EPSON-kompatiblen Druckern einschaltet.

Viel zu lesen gibt es dann auch bei den Clubinfos. So ist da nun endlich die brandneue PD-Liste fast fertig, die man mit 1,30 DM anfordern kann, und der Versand hat neben seiner Software nun auch noch Disk-Locher, Mousepads und sogar eine Menge an Gebraucht-Hardware zu bieten. Daneben wurde der Lackier-Service noch weiter ausgebaut. Außerdem sucht Sascha noch immer eine Reihe von Programmen für einen Leser, und erwähnt nochmals die Sonderaktion zum 5jährigen Jubiläum des PD-Mags.

Als letzter Text dieser Rubrik folgt noch der Workshop. In dessen Text sind nochmal alle Spiele aufgeführt, die nach Saschas, Andreas Magenheimers und den Erfahrungen eines weiteren Lesers für den C-Simulator taugen und damit (teilweise mit gewissen Einschränkungen) laufen. Auch steht hier, daß man sich melden soll, wenn man zu der Liste noch etwas hinzuzufügen hat, damit sie weiter vervollständigt und noch informativer werden kann.

Das Forum hält zwei Leserbriefe bereit, in denen es unter anderem auch um neue Programmeinsendungen und Demos geht. Dazu befindet sich hier noch ein Special über die Diskettenmagazine ABBUC-Clubmagazin, TOP-Magazin, PD-Mag, DISK-LINE (die seit 8 Jahren erscheint und damit zu den ältesten Magazinen überhaupt zählt) und auch das SYZYGY. Alle werden der Reihe nach vorgestellt und ihre Inhalte kurz erklärt. Als ein weiterer Text sind hier die Kleinanzeigen zu lesen, wobei sich Sascha allerdings über die geringe Beteiligung beklagt. So gibt es zwar nur wenige, aber auch er selbst steuert eine bei, die sehr lang ist und wo das Angebot entsprechend groß ist.

Nun zu der Rubrik, wofür das PD-Mag berühmt ist: Die Softwaretests. Als kommerzielles Spiel kam das Spiel FOOD FIGHT unter die Lupe, wobei sich allerdings herausstellte, daß es etwas einfach gehalten und damit bald langweilig ist, denn hier zählt nur schießen was das Zeug hält. Der Megahit wurde, wie nicht anders zu erwarten, das Spiel THE BRUNDLES, das seinem Vorbild "Lemminge" auf den größeren Computern sehr nahe kommt.

Dagegen wurde das Spiel THE CRYPTS OF EGYPT zum Megaflop. Hier hätte sich auch das Anwenderprogramm PAINT einreihen können, denn dank seiner schlechten Bedienung und dem viel zu geringen Funktionsumfang war es dermaßen schlecht, daß es von Sascha nur einen einzigen Gesamtpunkt bekam, was ja an sich schon eine Seltenheit ist. Wahrscheinlich ist das hitzige Sommerwetter zudem noch mitschuldig bei der geringen Beteiligung an den Top Ten, was Sascha schon so sauer macht, daß er mit unangenehmen Konsequenzen droht und hofft, daß beim nächsten Mal wieder mehr als nur zwei Postkarten ankommen. Schließlich glänzt noch der neue Text "Softwarehunt" hervor, wobei man hier Genaueres zum Angebot bei PPP, KE-Soft und dem PD-Mag selbst lesen kann.

13	6	12	10	10	13	2	8	10	17	21	2	5	■
16	2	2	■	8	2	1	3	■	21 H	19 A	12 S	2 E	■
16	1	10	■	13	7	20	■	12	13	■	19	7	■
1	7	10	1	12	■	2	5	13	8	20	■	18	■
3	■	2	■	10	19	8	1	16	■	19	12	2	■
1	8	8	2	■	6	■	7	13	2	12	2	5	■
2	2	■	21	2	1	20	■	8	15	10	2	■	■
7	1	10	2	8	■	■	■	10	8	■	7	18	■
7	16	■	18	14	■		■	■	13	6	2	8	■
■	2	21	8	2	■		■	13	4	19	■	19	■
2	■	15	19	■	■		■	■	19	10	2	20	■
11	1	12	17	21	■	■	■	4	■	1	20	■	■
2	■	19	21	13	1	■	11	13	7	18	1	9	■
8	19	8	■	16	13	4	4	2	5	■	8	2	■

1	2 E	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12 S	13	14	15
16	17	18	19 A	20
21 H	22	23	24	25
26				

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben.

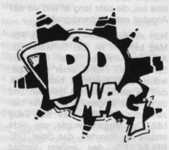
Viel Glück wünscht

Lothar Reichardt

PD-MAG - Programmiersprachen

Nicht zu vergessen sind natürlich die Tips, wo Sascha wieder einige Freezer-Pokes und allgemeine Hinweise los wird. Dem schließt sich noch die Rubrik "Outside" an. Hier wird im Buchtip das Buch "Wargames" beschrieben (war das nicht schonmal der Fall?) und der Filmtip stellt den Film "Der Kampfkoloß" vor, bei dem es sich um einen typischen Endzeitfilm aus den 80er Jahren handelt.

Zu aller Überraschung ist der Jaguar/Lynx-Corner diesmal leer, denn Sascha schreibt hier, der Text von Andreas Magenheimer dafür sei bei



ihm immer noch nicht angekommen. Aber er hofft, daß es im nächsten Magazin damit wieder weitergeht. Es bleiben noch die Programme der Ausgabe. Als erstes liefert Sascha einen Filelader mit, mit dem man auch ganz gut Maschinenprogramme laden kann, die mit dem DOS 2.5 nicht laufen (meistens aus Speicherplatzgründen). Dann gibt es hier das Spiel NINJA, wobei man als Ninja-Anwärter verschiedene Prüfungen durchlaufen muß.

Weniger Geschick, dafür mehr Reaktion ist dann bei DROID nötig, denn dies ist ein Ballerspiel, bei dem man wirklich viel mit seinem Joystickknopf zu tun hat. Beim Basic-Spiel BOX IN muß man dagegen Kisten so verschieben, daß ein Monster nicht mehr entkommen kann (was sich als schwierig erweist, weil es einem dauernd folgt). Das Spiel GUNFIGHT ist dagegen ein althergebrachtes Cowboy-Duellspiel, und bei THE EYES OF ILLUMINATI wird man in die Zukunft versetzt und muß nun verschiedene Gegner abschießen. Allerdings hat dieses ansonsten schön gestaltete Spiel den Nachteil, etwas unübersichtlich zu sein, so daß es manchmal schon schwierig ist, den Gegner überhaupt zu erkennen. Beim Spiel SUCHWORT dagegen ist wieder mehr das Denken gefragt, denn hier handelt es sich um ein Kreuzwortsuchspiel.

Nach allen diesen Spielen bieten die kleine Musik- und Grafikdemo CHOPIN und BDEMO eine nette Abwechslung. Und als Anwendungsprogramm ist das CSM-Haushaltsbuch dabei, das eine ordentliche Finanzführung für den Heimbereich bereitstellt.

Fazit: Von der computerfeindlichen Sommerzeit ist beim PD-Mag zum Glück nichts anzumerken. Texte und Software gibt es in Hülle und Fülle, und Sascha hat wohl nicht umsonst seine Software diesmal überwiegend mit Spielen bestritten, denn so lockt vielleicht mal ein kühlerer Sommertag so manchen XL/XE-Besitzer wieder eher vor den Bildschirm. Es bleibt zu hoffen, daß es auch bald wieder neue Intros gibt, ansonsten kommt man auch mit der 4. Ausgabe dieses Jahres wieder voll auf seine Kosten.

Thorsten Helbing

Programmiersprachen

Teil 23

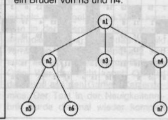
In zahlreichen Situationen liegen Informationen in hierarchischer oder verschachtelter Struktrur vor, so beispielsweise bei Organisationsdiagrammen oder bei Familienstammbäumen. Die Abstraktion dieser hierachischen Struktur wird als Baum bezeichnet. Dieses Datenmodel ist eines wichtigsten Modelle in der Informatik und dient als Basis für viele andere Modelle.

Ein Baum kann definiert werden als eine Menge von Punkten, Knoten genannt, und eine Menge von Linien, Kanten genannt. Kanten verbinden Knoten miteinander. Ein Baum hat drei Eigenschaften:

1. Der oberste Knoten wird Wurzel genannt. Im Beispieldiagramm ist n1 die Wurzel.

2. Jeder Knoten c, mit Ausnahme der Wurzel, besitzt einen Vater p. Dieser ist derjenige Knoten, zu dem eine Kante führt, und der hierarchisch höher angeordnet ist. So ist im Beispiel n1 der Vater von n2, n3 und n4. n2 ist wiederum der Vater von n5 und n6. n4 ist der Vater von n7.

3. Ein Baum ist so angeordnet, daß ausgehend vom einem beliebigen Knoten (ausgenommen der Wurzel) über den Vater des Knotens, über dessen Vater usw. wir zur Wurzel kommen. Weiterhin gilt, daß wenn p der Vater von c ist, dann ist c das Kind von p. Im Beispiel ist n2 ein Kind von n1. Die Kinder eines Vaters sind alle männlicher Natur. Somit ist n2 ein Bruder von n3 und n4.

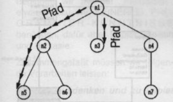


ATARI magazin - Programmiersprachen Teil 23

Die Vater-Sohn-Beziehung kann auf natürliche Weise auf Vorfahren und Nachfahren ausgeweitet werden. Die Vorgänger eines Knotens können gefunden werden, wenn man den Pfad zum Vater, zu dessen Vater usw. verfolgt.

Die Nachfahren-Beziehung ist die Umkehrung der Vorfahren-Beziehung, Die Nachfahren eines Knotens sind die Söhne eines Knotens und deren Söhne usw. Der Vorfahre von n2 ist also n1 und die Nachfahren sind n5 und n6. Die Vorfahren von n7 sind n4 und n1. Die Nachfahren von n1 sind n2, n3, n4, n5, n6 und n7.

Der Begriff Pfad ist eine Folge von Kanten und Knoten definiert, die entweder ausgehend von einem Knoten, nur Nachfahren enthält. Das nächste Bild demonstriert einige Pfade für das Beispieldiagram .



Ein spezieller Fall von Bäumen sind binäre Bäume. Ihre Besonderheit ist, daß jeder Vater nur zwei Söhne besitzen darf. Dieser Spezialfall vereinfacht die Programmierung von Bäumen wesentlich. Ein Einsatzgebiet für binäre Bäume sind binäre Suchbäume. Drei Operationen kann man standardmäßig mit einem solchen binären Suchbaum durchführen:

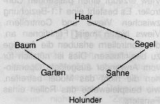
1. ein Element einfügen,.

2. ein Element löschen und

3. ein Element suchen.

Als Beispiel-Anwendung kann man sich ein ein Wörterbuch vorstellen. Für die Baumstruktur gilt, daß der linke Sohn kleiner als der Vater und der rechte Sohn größer als der Vater ist. Für das Wörterbuch werden die Buchstaben des Wortes als Entscheidungskriterium herangezogen. Die Buchstaben a bis z erhalten nach ihrer Position im Alphabet die Werte 1 bis 26 zugeordnet.

Als Beispiel sei ein Wörterbuch mit sechs Wörtern (Haar, Baum, Garten, Segel, Sahne, Holunder) gewählt, das als Baum folgende Struktur haben könnte:



Die Implementierung als binärer Suchbaum ist aber nur eine Möglichkeit. Andere Möglichkeiten sind die Implementierung als lineare Liste oder als Hash-Tabelle. Unabhängig von der Implementierung sind die drei möglichen Operationen auf das Wörterbuch:

1. ein Element einfügen,.

2. ein Element löschen und

3. ein Element suchen.

Diese drei Operationen werden auch als Schnittstelle des Wörterbuchs bezeichnet, da sie die einzige Möglichkeit darstellen implementierungsunabhängig auf das Wörterbuch zugreifen zu können. Eine von der konkreten Umsetzung unabhängige Schnittstelle ist wichtig, da der Code wahrscheinlich geändert werden muß infolge geänderter Rahmenbedingungen. So könnte eine ursprüngliche Anforderung gewesen sein, daß das Wörterbuch maximal 200 Wörter speichern muß.

Hier bietet sich die Implementierung als lineare Liste an, da diese am einfachsten zu programmieren ist.

Aufgrund geänderter Rahmenbedingungen sollen 20000 Wörter im Wörterbuch gespeichert werden. Nun ist die Implementierung als lineare Liste zu langsam und das Wörterbuch soll mittels eines binären Suchbaums umgesetzt werden. In diesem Fall ist es wichtig, daß der Rest der Implementierung nicht von dieser Änderung beeinflußt wird, so daß er nicht geändert werden muß. Durch eine implementierungsunabhängige Schnittstelle kann dies gewährleistet werden.

Weiterhin ist festzustellen, daß die erwähnte Operation in einem engen Zusammenhang mit der Datenstruktur stehen. Jede Datenstruktur erlaubt gewisse Operationen, die auf sie zugreifen dürfen auch Schnittstelle der Datenstruktur genannt. Schnittstelle und abstrakte Beschreibung einer Datenstruktur ergeben zusammen eine abstrakte Datenstruktur.

Mit abstrakter Beschreibung ist beispielsweise ein Wörterbuch gemeint, eine Beschreibung die angibt was in der Datenstruktur enthalten ist und nicht wie dieses in der konkreten Form aussieht. Die konkrete Form wäre für unser Beispiel ein binärer Suchbaum, eine lineare Liste oder eine Hash-Tabelle. Abstrakte Datenstruktur auch Module oder Klassen genannt, sind ein Grundkonzept der objektorientierten Programmierung.

Rainer Hansen



Leitfaden Teil XXIV

Leitfaden Teil 24

Das Ziel des Einsatzes des Model-View-Controller-Entwurfsmusters ist die Vereinfachung der Entwicklung interaktiver, portabler und anpaßbarer grafischer Benutzeroberflächen. Das Entwurfsmuster zerlegt eine Anwendung in drei Teile: Verarbeitung, Ausgabe und Eingabe.

Struktur

Die Model-Komponente enthält die Kernfunktionalität der Anwendung. Sie kapselt die entsprechenden Daten und stellt dem Programmierer Prozeduren zur Durchführung anwendungsspezifischer Verarbeitungsprozesse zur Verfügung. Controller rufen diese Prozeduren als Reaktion auf Benutzeraktionen auf. Weiterhin stellt das Model-Funktionen zum Zugriff auf seine Daten zur Verfügung.

View-Komponenten verwenden diese Funktionen, um auf die anzuzeigenden Daten zuzugreifen. Damit die mit einem Model verbundenen Controller und View stets in einem konsistenten Zustand sind, d.h. die Informationen, die sie über das Model besitzen mit dem tatsächlichen Zustand des Models übereinstimmen, benachrichtigt das Model sie von jeder Änderung.

Dieser Benachrichtigungsmechanismus wird auch Change Propagation-Mechanismus genannt. Dieser Mechanismus ist die einzige Verbindung zwischen Model auf der einen Seite und Views und Controller auf der anderen Seite. Damit das Model weiß, welche Komponenten mit ihm verbunden sind, müssen sich die Controller und Views beim Model anmelden.

Komponente	Partner
Model	• View • Controller
Aufgaben • funktionaler Kern der Anwendung • registriert abhängige Views und Controller • benachrichtigt abhängige Komponenten über Zustandsänderungen	

View-Komponenten präsentieren dem Anwender Informationen. Verschiedene Views können die Informationen des Models auf verschiedene Arten anzeigen. Jedes View definiert eine Aktualisierungsprozedur, die durch den Change Propagation-Mechanismus aktiviert wird. Wenn die Aktualisierungsprozedur aufgerufen wird, liest das View die aktuell anzuzeigenden Daten des Models und zeigt sie an.

Während der Initialisierung melden sich alle Views beim Model an. Jedes View erzeugt einen passenden Controller. Es besteht eine 1:1-Beziehung zwischen Views und Controllern. Views bieten meist Funktionen an, die Controllern erlauben die Anzeige zu beeinflussen. Dies ist nützlich für vom Anwender ausgelöste Operationen die nicht das Model betreffen, wie beispielsweise das Rollen eines Fensters.

Komponente	Partner
View	• Controller • Model
Aufgaben • Anzeige von Daten • erzeugt und initialisiert den assoziierten Controller • implementiert die Aktualisierungsprozedur	

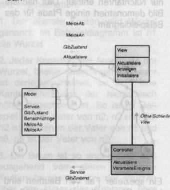
Die Controller-Komponenten verwalten Benutzereingaben in Form von Ereignissen. Die Benachrichtigung über eingetretene Ereignisse ist abhängig vom zugrundeliegenden Betriebssystem.

Ein Controller ruft sein View bei reinen Anzeigeveränderungen auf, wie beispielsweise das Verändern der Fenstergröße. Falls das Verhalten des Controllers abhängig vom Zustand des Models ist, dann registriert sich der Controller beim Model und implementiert eine Aktualisierungsroutine.

Als Beispiel sei an dieser Stelle die Auswahlmöglichkeit eines Menüeintrags abhängig vom Zustand des Model erwähnt.

Komponente	Partner
Controller	• Model • View
Aufgaben • empfängt Benutzereingaben als Ereignisse • übersetzt Ereignisse in Service-Anfragen an das Model oder als Anzeige-Anfragen an das View • implementiert die Änderungsprozedur	

Die Interaktion zwischen den Komponenten stellt das folgende Diagramm dar:



Rainer Hansen



Adventure - Corner

Herzlich Willkommen zum 1. Teil unseres neuen Kurses im ATARI-Magazin! Anhand des Abenteuers **"Im Land des Schreckens Teil 1"** werden wir hier nach und nach in die Adventureprogrammierung vordringen. Gleichzeitig seid Ihr aufgerufen, bereits nebenher Eure eigenen Ideen zu verwirklichen! Denn so könnten neue und gute Programme für unsere ATARI's entstehen!

I. Die Theorie des Praktikers

Heute wollen wir uns grundlegende Gedanken zu unserem Abenteuerspiel machen. Denn durch blindes drauflos programmieren ist wie bei jedem größeren Projekt kein Preis zu gewinnen. Und je durchdachter unsere Vorüberlegungen sind, umso besser wird unser Endprodukt.

Beginnen wir mit der "Fleißarbeit"; etwas, wozu wir KEINERLEI PROGRAMMIER-KENNTNISSE benötigen, dafür aber Papier, Bleistift und Fantasie.

Zusammengefaßt müssen wir folgende Vorarbeiten leisten:

1. Story ausdenken und zu Papier bringen

2. Die sich aus der Story ergebenden Räume aufzeichnen

3. Eine Liste der Gegenstände und Personen erstellen, die in der Handlung auftauchen (Handlungsobjekte)

Dabei ist anzumerken, daß in der Regel während der Entwicklungsphase immer wieder neue Ideen auftauchen, wodurch obige Ideen abgeändert werden müssen; es sei denn, man verzichtet im Hinblick auf die Arbeit auf Verbesserungen.

Auf jeden Fall sollte zumindest ein Grobraster - ein "roter Faden" erstellt werden.

1. Die Story

Abenteuerspiele könen uns in jede erdenkliche Zeit, an jeden vorstellbaren Ort versetzen. Sei es die Vergangenheit, die Gegenwart oder die Zukunft - oder in alle 3 Epochen (siehe "Die Zeitmaschine").

Das wichtigste jedoch: in jede reale oder irreale Situation.

Dies ist eigentlich der schönste Punkt in der Adventure-Entwicklung, denn nur die Fantasie und unser Papiervorrat können uns jetzt noch aufhalten. Laßt Eurer Fantasie (jugend)freien Lauf !!!

2. Die Karte

Jetzt wird's schon schwieriger. Wir müssen versuchen, unsere Geschichte in eine begrenzte Anzahl von Räumen zu pressen. Dabei muß ein "Raum" nicht einem "Zimmer" entsprechen!

Wir sind qm unabhängig! Ein "Raum" kann sein ein Zimmer, ein Ruderboot, ein See, ein Aufzug, eine Wüste, ein Helikopter oder eine Streichholzschachtel!!! (Denken wir doch an die unglaublichen Abenteuer des Mr. C - wo selbst eine kleine Spinne zum Monster werden kann.)

Zeichnet also los, wählt Orte aus Eurer ausgedachten Geschichte, gebt jedem einen Namen und eine fortlaufende Nummer (Wohnzimmer 1, Schlafzimmer 2, Küche 3, Kühlschrank 4, Flur 5) und notiert schon mal eine kurze Raumbeschreibung.

(Der Kühlschrank läßt mir nicht viel Platz zum atmen wegen der kalten Luft; es ist nur eine Frage der Zeit, wann die Unterkühlung mir den Gefriertod bringt. Ich hätte den Elefanten wohl doch nicht fragen sollen, wie man ihn in den Kühlschrank bekommt...')

3. Die Handlungs-Objekte

Wir gehen weiter ins Detail. Werdet Euch klar darüber, welche Personen, Gegenstände, etc. im Handlungsablauf auftauchen sollen. Dabei möchte ich von vornherein folgende Unterteilung vornehmen:

3.1. bewegliche Objekte

Das sind solche, die dem Spieler unmittelbar für seine Handlungen zur Verfügung stehen, mit denen er sozusagen "jonglieren" kann, z.B.: Peitsche, Gewehr, Zange, Feuerzeug.

3.2. unbewegliche Objekte

Dies sind jene, die für die Handlung erforderlich sind, jedoch nicht ohne weiteres herumgetragen werden können:

3.2.1. Raumbezeichnungen

z.B.: Himmel, Wald, Wiese, See, Wohnzimmer, Küche.

3.2.2. Namen für Gegenstände, Tiere und Personen

z.B.: Schrank, Tisch, Stuhl, Kühlschrank, Elefant, Vampir.

Manchmal ist eine Abgrenzung nicht eindeutig machbar, z.B. kann der Spieler durchaus einen Stuhl oder einen Tisch mit sich herumschleppen. Allerdings möchte ich diese Grenzfälle bei den unbeweglichen Objekten einreihen, denn solche Ak-



tionen kann der Spieler nur dann ausführen, wenn wir es wollen!

Weiterhin kann ein unbewegliches Objekt, öfter als ein bewegliches!, gleichzeitig Raum und Gegenstand sein: (z.B. Auto, Eisentruhe, Schrank) (">Frage den Elefanten ob er in den Kühlschrank paßt. Der Elefant zeigt mir die praktische Ausführung, wie man MICH in den Kühlschrank bekommt...") -->

Ihr seht: Ein unbewegliches Objekt kann durchaus zu einem "Raum" werden! Dies trifft natürlich auch auf Personen/Tiere zu und damit sind uns keine Grenzen gesetzt.

Zusammenfassung:

Am besten, Ihr numeriert Eure Karte, fangt mit 1 an (oder einer höheren Zahl, wenn Ihr Platz für Ergänzungen freihalten wollt), dann solltet Ihr zu jedem Ort die Objekte notieren - am besten auf ein separates Blatt - die dort anzutreffen sind. (Beispiel siehe Kasten).

Soweit die Vorbemerkungen. Das nächste Mal wenden wir uns schon der Programmierung zu. Wir wollen die Story und die daraus resultierenden Orte in den Computer "zaubern", die Raumbeschreibungen erfassen und uns in unserer geschaffenen Welt umherbewegen.

Also, macht Euch Gedanken. Setzt Eure Ideen um, denkt Euch eine Story aus, zeichnet grob die Karte auf, numeriert jeden Ort und notiert die Objekte, die den Spieler dort erwarten sollen.

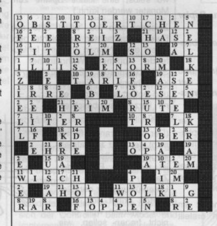
Sollte Euch wider Erwarten (siehe Leserbrief)-"Im Land des Schreckens" bereits vorliegen, so spielt es bitte 'mal an, erkundet Orte und Objekte und testet die Reaktion auf Eure Eingaben! Ich sage Good Adventure bis zur nächsten Ausgabe.

Michael Berg

Beispiel

Raum-Nr.	Raumname	Obj.-Nr.	Objektname
1	Küche	1	Messer
		2	Kühlschrank
		3	Elefant
2	Flur	4	Hut
		5	Regenschirm
		6	Garderobe

Zahlenrätsel - Auflösung



Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben.

Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User Ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

Power per Post

Postfach 1640 - 75006 Bretten

Tel. 07252/3058 - Fax: 07252/85565

ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden

Ist Ihre Sammlung noch nicht völlständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. **Das Einzelexemplar kostet hier nur DM 2,50.**

O 3/87	O 3/88	O 8/88	O 4/89	O 8/89
O 4/87	O 4/88	O 10/88	O 5/89	O 9-10/89
O 5/87	O 5/88	O 12/88	O 6/89	O 11-12/89
O 6/87	O 6/88	O 1/89	O 7/89	
O 1/88	O 7/88	O 3/89		

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name Straße

PLZ/ORT

O Bargeld (keine Versandkosten) O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

VORSCHAU

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin aufregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

Die Ausgabe 6/97 erscheint im Oktober

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständig freie Mitarbeiter: Rainer Hansen, Markus Römer, Harald Schönfeld, Thorsten Helbing, Kay Hallies, Florian Baumann, Markus Rösner, Frederik Holst, Lothar Reichardt, Daniel Pralle, Stefan Heim, Sascha Röber, Rainer Caspary, Falk Büttner

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
75006 Bretten
Tel.: 07252/3058
Tel.: 07252/4827
Fax: 07252/85565
BTX: 07252/2997

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Manuskript- und Programmeinsendung:

Manuskripte und Programmlistings werden gerne von uns angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck und zur Vervielfältigung der Programme auf Datenträger. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.



Jetzt schon ein riesiger Erfolg - das ultimative PD MAGazin !!!

SYZYGY

Das interessante Diskettenmagazin



Jede Ausgabe ist ein Knüller !

Das PD MAGazin und SYZYGY darf in keiner Softwaresammlung fehlen.

Bitte beachten Sie unsere untenstehenden Angebote !!!

Der Einzelpreis für das PD-MAGazin beträgt DM 12,-

Der Einzelpreis für das SYZYGY beträgt DM 9,-

PD-MAGazin 1-6/96

Das Kennenlernpaket

Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres 1996 zum absoluten **Kennenlernpreis** von **nur DM 40,-.**

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf jeden Fall.

Best.-Nr. PDM 1-6/96 DM 40,-

SYZYGY 1-6/96

Das Kennenlernpaket

Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres 1996 zum absoluten **Kennenlernpreis** von **nur DM 30,-.**

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf jeden Fall.

Best.-Nr. Syzygy 1-6/96 DM 30,-

PD-MAG Abo 1997

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren Sie gleich die 3 Ausgaben für das erste Halbjahr 1997. Unser Aboangebot: Ausgabe 1/97, 2/97 und 3/97 für

nur DM 25,-

SYZYGY Abo 1997

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren Sie gleich die 3 Ausgaben für das erste Halbjahr 1997. Unser Aboangebot: Ausgabe 1/97, 2/97 und 3/97 für

nur DM 18,-

Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten - Tel. 07252/3058